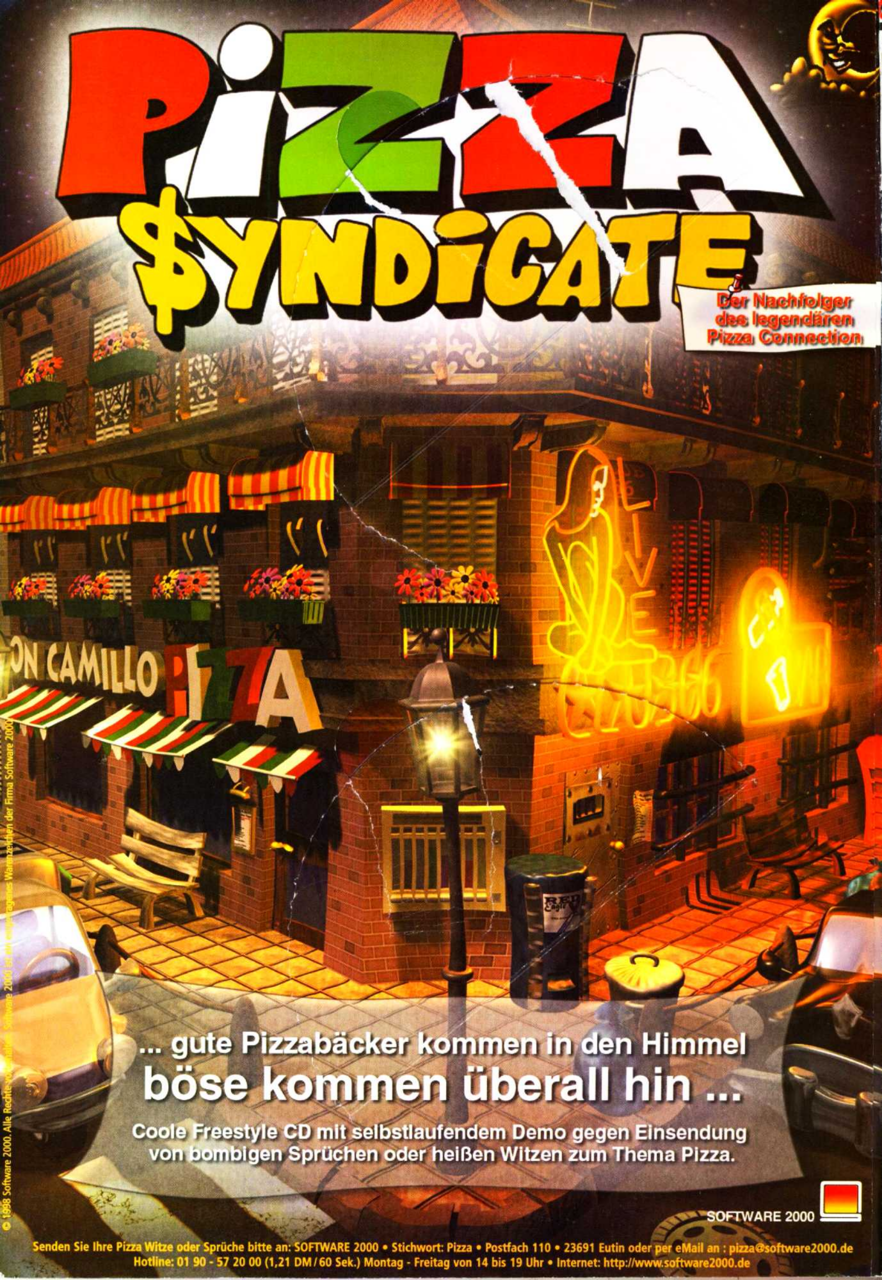
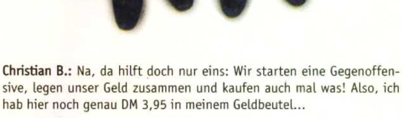


COMPUTEC MEDIA AG
10/98
ISSN 0946-6290 Belgien bfr 195,- Dänemark dkr 36,50 Griechenland dr 1.600 Italien Lit 9.500 Luxemburg Lfr 195,- Niederlande hfl 10,70 Österreich öS 68,- Schweiz sfr 8,90 Spanien Pts 850,- B 41045
PC ACTION CD
NUR DM 8,90 +CD-ROM
DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN
Mit 2 CD-ROMs
Exklusiv: ODT
Puzzles, Magie, Schußwaffen und geniale Effekte im 3D-Action-Spiel von Psygnosis
GRAFIKKARTEN-SPECIAL
Die neuesten Treiber und was sie wirklich für Vorteile bringen
MIT VOLLVERSION
PRISONER OF ICE
Das spannende Infogrames-Adventure auf CD-ROM
Exklusiv: MOTOCROSS MADNESS
Halsbrecherische Strecken, spektakuläre Stunts und mörderische Stürze in Microsofts Rennspiel
PLUS 20 WEITERE DEMOS, 58 Patches, Tools und Treiber
Doppelposter
COMMAND & CONQUER
Teil 3: OPERATION TIBERIAN SUN
2 EXKLUSIV-MOTIVE
Command & Conquer 3
Thema des Monats
AGE of EMPIRES
THE RISE OF ROME
8 Seiten über die Erweiterungs-CD und Age of Empires 2
Im Test: Fallout 2, Urban Assault, Colin McRae Rally, BM 98
CeBIT HOME
Weltpremiere: Voodoo Banshee-Chip im finalen Test
Superaktuell: Alle Spiele-Highlights der Messe im Überblick
Spieletips: Knights & Merchants • X-Files • Motocross Madness u.v.m.
4 394104 508903 10


PIZZA $YNDICATE
Der Nachfolger des legendären Pizza Connection
ON CAMILLO PIZZA
LIVE
... gute Pizzabäcker kommen in den Himmel
böse kommen überall hin ...
Coole Freestyle CD mit selbstlaufendem Demo gegen Einsendung von bombigen Sprüchen oder heißen Witzen zum Thema Pizza.
SOFTWARE 2000
Senden Sie Ihre Pizza Witze oder Sprüche bitte an: SOFTWARE 2000 • Stichwort: Pizza • Postfach 110 • 23691 Eutin oder per eMail an : pizza@software2000.de
Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,21 DM/60 Sek.) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de
© 1998 Software 2000. Alle Rechte
Warenzeichen der Firma Software 2000

SOMMERSCHLUSS-VERKAUF

Electronic Arts kauft Westwood, Hasbro kauft MicroProse, Infogrames kauft Bomico, und Eidos überlegt gerade, sich Crystal Dynamics und Psygnosis einzuverleiben. Die ganze Branche ist derzeit in Bewegung. Inzwischen kaufen die Großen nicht mehr nur kleine Entwickler-Teams, sondern bedienen sich bereits bei namhaften und alteingesessenen Spielfirmen. Die PC Action-Redaktion kommt darüber fast schon ins Grübeln und glaubt, in eine ungewisse Zukunft zu blicken.



Harald: Hey Leute! Schon gehört? Hasbro hat MicroProse geschluckt.

Christian M.: So? Ist das jetzt endlich offiziell, nachdem die Spatzen das schon seit einiger Zeit von den Dächern gepfiffen haben?

Herbert: Oh weh, schon wieder einer weniger. Wo soll denn das nur hinführen? Bald steht auf den Spielpackungen als Hersteller nur noch „Microlectronivirgynosiseidoswoodsoft" drauf.

Alex: Hehehe! Mann, das wäre doch klasse. Ich müßte dann nur noch einen PR-Manager anrufen.

Christian B.: Jajaja, Herr Geltenpoth! Völlig klar, daß Sie das wieder durch Ihre ganz persönliche Vorteils-Brille sehen. Aber überlegen Sie mal, was das wirklich bedeuten könnte.

Christian M.: Genau, Herr Bigge. Da findet schon so eine Art Geld- und damit Machtkonzentration statt. Das wird spannend zu sehen, wie sich das weiterentwickelt.

Harald: Weia! Sie meinen, daß die ganze Spiele-Industrie bald von einer einzigen Firma beherrscht werden könnte. Sie meinen mirosoftsche Verhältnisse???

Christian B.: Na, da hilft doch nur eins: Wir starten eine Gegenoffensive, legen unser Geld zusammen und kaufen auch mal was! Also, ich hab hier noch genau DM 3,95 in meinem Geldbeutel...

Alex: Bei mir sind's immerhin DM 2,50... vielleicht reicht's noch für den Biergarten – dort könnten wir dann auch mal was „schlucken"...

Christian M.: Ausgerechnet unserem Oberstrategen fehlt es mal wieder am Sinn für den Ernst der Lage. Aber eigentlich hat er ja recht: So eine Heftproduktion macht schon irgendwie durstig...

Harald: Eben! Und ändern können wir am Kaufrausch der Spiele-Giganten sowieso nichts. Da bleibt nur: Abwarten und Tee (!!) trinken!

DIE REDAKTION

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
traut sich kaum mehr nach Hause zu gehen – aus Angst, daß er dort von den Age of Empires-Priestern seines kleinen Sohnes „bekehrt" wird.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
freut sich monstermäßig auf seinen Trip nach Vancouver, wo er sich bei EA Sports unter anderem FIFA 99 und NBA Live 99 anschauen darf.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
hat Herrn Fränkel gnädigerweise sein Kanada-Ticket abgetreten, weil er sich jetzt erst einmal in den Urlaub auf die irische Insel absetzt.

ALEXANDER GELTENPOTH, 25
Strategie, Rollenspiele
bereitet sich mental auf die heiße Spielezeit vor, die schon nächsten Monat losbricht. Vier Monate Dauerstreß steckt niemand so leicht weg.

CHRISTIAN MÜLLER, 31
Actionspiele, Simulationen
hat sich in den Bann von Online-Chats ziehen lassen und „bruzzelt" sich neben IRC- und ICQ- mit Vorliebe durch den hauseigenen PC Action-Chat.

AGE of EMPIRES

SEITE 36

Microsoft und die Ensemble Studios schreiben weiter Geschichte: Mit dem Expansion-Pack Rise of Rome und Age of Kings stehen uns in Kürze spannende Strategie-Ausflüge ins Reich Caesars und in die Welt des Mittelalters bevor.

Unser Geschenk an alle leidenschaftlichen Tiberiumsammler: das Mega-Poster mit zwei ultracoolen Motiven zu Command & Conquer 3: Tiberian Sun!

RUBRIKEN

SEITE 52

NHL 99

In schöner Regelmäßigkeit bringt EA Sports jedes Jahr sein NHL-Update heraus. Wir sagen Ihnen, mit welchen Verbesserungen die 99er-Edition aufwarten wird.

AKTUELLES

VORSCHAU


Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

TESTS

SPIELETIPS

HARDWARE

SEITE 84

Wem es bei Formel 1-Rennen zu „steril" zugeht, der sollte mal ein paar Runden auf den dreckigen Pisten von Colin McRae Rally drehen. Daß sich der Spaß wirklich lohnt, lesen Sie in unserem Test des Monats.



SEITE 137+153

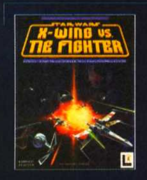
Brandaktuelle Tips & Tricks zu
Urban Assault

X-Files: The Game

SEITE 204+208

Der neue Grafik-Überflieger:
Voodoo Banshee

Universales Zocker-Werkzeug?
MS SideWinder Freestyle Pro


STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER


STAR WARS
X-WING VS TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER
MISSIONEN


STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE


www.funsoft-online.com

BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Black & White

Jetzt steht fest, wann Black & White genau erscheinen soll. Das Echtzeit-Strategiespiel von Peter Molyneux wird definitiv nicht vor Weihnachten 1999 in den Läden stehen! Im Gespräch ist, daß das Spiel unter anderem auf DVD erscheint. Unterdessen gibt es neue Screenshots der Landschaft, die später mindestens in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe auf den Monitoren erstrahlt. Außerdem hat Hersteller Lionhead erste Shots von Figuren veröffentlicht. Black & White wird wahrscheinlich erst auf der ECTS 1999 der Öffentlichkeit vorgestellt. Bei dem Echtzeitstrategical schlüpft der PC-Besitzer in die Rolle eines mächtigen Magiers, der wie ein Gott die Geschicke eines Volkes leiten muß.

Info: http://www.lionhead.co.uk

Die Ägypter beherrschen besonders die Baukunst.

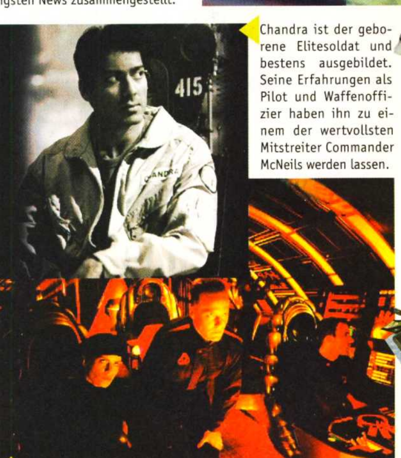


Noch ist die Welt von Black & White ohne Leben. Ab Weihnachten 1999 werden hier mehrere Völker wohnen, die jeweils bestimmte Stärken und Schwächen haben.

C&C 3: Operation Tiberian Sun

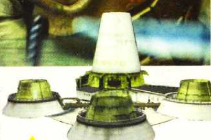
Der Countdown läuft weiter. Im November veröffentlichen die Westwood Studios das dritte Spiel ihrer Command & Conquer-Serie, und langsam beginnen die Informationen etwas ausführlicher zu fließen. Insbesondere die Eröffnung der offiziellen Tiberian Sun-Homepage im Internet sorgt für steten Nachschub an Wissenswertem. Wir haben für Sie die wichtigsten News zusammengestellt.

Slaviks GDI-Gegenpart ist Commander McNeil (Michael Biehn), der hier gerade in Siegeslaune aus einem Panzer steigt.



Chandra ist der geborene Elitesoldat und bestens ausgebildet. Seine Erfahrungen als Pilot und Waffenoffizier haben ihn zu einem der wertvollsten Mitstreiter Commander McNeils werden lassen.

In dem Ausschnitt einer Filmsequenz sehen Sie einen der unterirdischen Kommandobunker der NOD-Bruderschaft. Der blonde, finster dreinblickende Typ in der Mitte ist Slavik, Ihr Spielercharakter auf Seiten der Bruderschaft.



Durch das immer schneller voranschreitende Tiberium-Wachstum ist unverseuchtes Land zu einem kostbaren Gut geworden. Die neue Kraftwerks-Generation verfügt deshalb über ausbaubare Platzhalter, um sich mehr Energie-Ausstoß nicht durch komplette Neubauten teuer erkaufen zu müssen.



Die Soldaten-Baracke dient zur Ausbildung und zum Training von leichter Infanterie, Ingenieuren und Ärzten. Richtig Erfahrung können die Truppen aber nur auf dem Schlachtfeld sammeln.



Das erste Mal sind die „Vergessenen" im Bild festgehalten. Diese Krieger leben in den Tiberium-verseuchten Landstrichen und zeigen schon erste Anzeichen von körperlichen Mutationen.

Schauspieler James Earl Jones erhält als GDI-General Solomon in einer Drehpause Regie-Anweisungen von C&C-Producer Joe Kucan, der auch die Rolle des NOD-Anführers spielt.

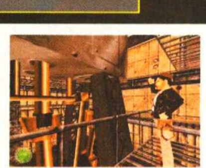


Indiana Jones & The Infernal Machine

Bis zum Frühjahr 1999 werden wir voraussichtlich noch warten müssen, bis wir Indys ersten Auftritt in voller 3D-Pracht erleben dürfen. Aber in regelmäßigen Abständen veröffentlicht LucasArts neue Screenshots, die schon jetzt erste Eindrücke von der Optik des Echtzeit-3D-Action-Adventures liefern. Diesmal verschlägt es den alten Haudegen in die Zeit des Kalten Krieges: Die kommunistischen Sowjets sind in den Ruinen des Turmbaus von Babylon auf der Suche nach einer uralten Maschine des Königs Nebukadnezar, mit der sich angeblich ein Dimensionstor öffnen lassen soll. Gelingt es ihnen, die geheimnisvolle Vorrichtung zu aktivieren, würde sich das Kräftegleichgewicht der Welt bedenklich in Richtung Osten verschieben. Im Auftrag des CIA macht sich Indiana Jones auf, das drohende Unheil zu verhindern. Indiana Jones & The Infernal Machine wird wahrscheinlich acht Szenarios umfassen, die den Helden wie gewohnt um die ganze Welt führen. Stationen seiner Reise sind u. a. Kasachstan, die Phillipinen und die aztekischen Pyramiden von Teotihuacan. Das Programm wird weit mehr sein als ein gewöhnlicher 3D-Action-Shooter und den Adventure-Aspekt deutlich betonen.

Info: http://www.lucasarts.com

Auch in The Infernal Machine wird Indy nicht auf sein Markenzeichen, die gefürchtete Peitsche, verzichten müssen.



Die Ähnlichkeit ist nicht zu übersehen: Der digitale Indy scheint Harrison Ford wie aus dem Gesicht geschnitten.



Im Kampf gegen Agenten sieht man sich Gefahren gegenüber, die nur ein Held wie Indiana Jones zu meistern imstande ist.

Trespasser

Die Firma Dreamworks Interactive arbeitet weiter an ihrem Dino-Shooter Trespasser. Das Actionspiel soll auf jeden Fall noch im Winter erscheinen. PC-Besitzer haben die Aufgabe, sich einerseits mit allerlei Waffen durch eine Art „Jurassic Park" zu kämpfen. Andererseits müssen Rätsel im Tomb Raider-Stil gelöst werden, wobei der Held allerdings aus der Ich-Perspektive gesteuert wird.

Info: http://www.dreamworks-games.com



Den Sauriern in Trespasser soll förmlich Leben eingehaucht werden: Ihre Animationen sind nicht vorgerendert. Das Programm berechnet sie vielmehr anhand verschiedener Parameter (Kraft, Gewicht, Intelligenz) immer wieder neu.

Diablo 2

Blizzard kommt mit der Entwicklung wieder etwas zügiger voran. Ende August veröffentlichte die Softwareschmiede die ersten Grafiken zu zwei weiteren der fünf Charaktere: Paladin und Hexe. Jetzt fehlen also nur noch der Totenbeschwörer und Barbar. Auf einen genaueren Erscheinungstermin als 1999 will sich Blizzard aber noch nicht festlegen.

Info: http://www.blizzard.com

Der Paladin kann so gut kämpfen wie der Warrior, beherrscht aber auch einige Spezialfähigkeiten.

GERÜCHTE & NOTIZEN

→ **Commandos 2** soll spätestens Mitte nächsten Jahres auf den Markt kommen. Entwickler **Pyro Studios** verspricht Nachtmissionen und mehr Wettereffekte, wie Nebel und Regen. Außerdem soll es künftig mindestens zwei Partiemitglieder mehr geben, an der Fülle der ausführbaren Aktionen wird ebenfalls geschraubt.

→ **Eidos** interessiert sich offensichtlich für eine Übernahme von **Psygnosis**, das hat auch der Eidos Interactive-Geschäftsführer bestätigt. Nähere Informationen waren bis zum Redaktionsschluß noch nicht bekannt. Einiges spricht dafür, daß Eidos Interactive auch die Spieleschmiede **Crystal Dynamics** (Gex 3D, Legend of Kain) übernehmen will.

→ **Westwoods** Senior Producer Donny Miele soll persönlich die geplante **Filmumsetzung von Command & Conquer** überwachen. Noch ist nicht klar, mit welcher Besetzung der Hollywood-Streifen gedreht werden soll.

→ Konkurrenz für die **Siedler**! Das neue deutsche Label **Innonics** will im Frühjahr nächsten Jahres das Aufbau-Strategiespiel **Land of Hope** veröffentlichen. Rund 40 Gebäudetypen können in zig Missionen auf einer hochauflösenden Karte plaziert werden.

→ **Frank Busemanns Zehnkampf** soll im November dafür sorgen, daß endlich wieder ein gutes Leichtathletik-Spiel erhältlich ist. Entwickler **Greenwood** verspricht leicht zugängliche Actionkost für mehrere Spieler zugleich.

→ Im **November** landet mit **Luftwaffen Commander** eine Flugsimulation aus dem Hause **Mindscape** in den Händlerregalen.

PREMIEREN

Über die Masse der rund 180.000 Besucher, die vom 26. bis 30. August die Messehallen der CeBIT Home in Hannover stürmten, waren nicht alle erfreut. Spielefans konnten es aber sein, denn erstmals präsentierten sich fast alle bedeutenden Hersteller fünf Tage lang auf einer deutschen Messe dem Publikum. Die Halle 3 war dann auch als einzige stets bis zum Bersten gefüllt, die Softwareschmieden dankten es ihrem Publikum, indem sie sogar Weltneuheiten vorstellten. Die Zukunft der CeBIT Home, die aufgrund der hannoveraner Weltausstellung in zwei Jahren nach Leipzig umzieht, scheint noch nicht gesichert, ist aber ohne die Spieleindustrie inzwischen undenkbar geworden. EA Deutschland-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin brachte es auf den Punkt: „Wenn wir nicht da sind, hat die Messe 150.000 Besucher weniger."



Leeloo mit Dagmar Schäfer und Ralf Wirsing (Ubi Soft).

Volle Halle und viel zu spielen: CeBIT '98.

Otto Waalkes zeigte sich von der versammelten Damenwelt bei Infogrames sehr begeistert.

Jagged Alliance 2: Am Topware-Stand herrschte reger Andrang.

Demonworld 2

STRATEGIE **Im Wandel der Echtzeit**

Das rollenspiellastige Hex-Strategiespiel bekommt schon Anfang nächsten Jahres einen Nachfolger. Die Designer haben sich viele Anregungen der Spieler zu Herzen genommen, um noch größeren Spielspaß zu garantieren. **Demonworld 2** läuft nicht mehr nur rundenbasiert ab. Dem Spieler bleibt trotzdem ausreichend Zeit für seine strategische Planung. Vier Völker, über 120 Einheiten, über 100 Missionen in der Hauptkampagne und jeweils 50 Szenarien in den Nebenkampagnen sollen für ein episches Spielerlebnis sorgen. Ihre Fantasytruppen dürfen über noch größere Karten marschieren, das Benutzerinterface wurde leicht vereinfacht. Auch soll ein Tutorial für Einsteigerfreundlichkeit sorgen. Enthalten sind diesmal auch Belagerungen mit Katapulten, Rammböcken und Belagerungstürmen, was packende Schlachten verspricht. Pünktlich zur Bundestagswahl erscheint außerdem Bonn Ouvert von Ikarion, in dem man eine Skatrunde gegen bekannte Politiker spielen kann.



Ikarion überarbeitet noch sämtliche Grafiken. Auch der Nachfolger basiert wieder auf Hex-Feldern mit 3D-Terrain.

Anno 1602 Add-on

WISIM Prinzenrolle

Nachschub für alle **Anno 1602**-Fans: Bereits im Oktober wollen Sunflowers und Infogrames eine Erweiterungs-CD mit mehr als 40 neuen Szenarien und über 300 Inseln auf den Markt bringen. Im Zuge der Arbeit am Add-on wurde auch das Verhalten des Computergegners noch einmal einer gründlichen Überarbeitung unterzogen. Besonderes Highlight der CD: Die Prinzen, selbst begeisterte Anno-Spieler, wirkten an der Produktion des Erweiterungs-Sets mit. Digital Image Design stellten am Infogrames-Stand ihre Vision vom Krieg der Zukunft vor: **Wargasm!** Schauplatz der Kämpfe wird nicht mehr die Erde, sondern das WWWW (World Wide War Web) sein. Als Spieler greift man in die Auseinandersetzungen ein und steuert je nach taktischen Erfordernissen sowohl Helikopter als auch Infanteristen und Panzer. DIDs neue 3Dream-Technologie soll bei der Darstellung des Terrains für größtmöglichen Realismus sorgen. Am Infogrames-Stand war zudem eine spielbare Version von **Legenden der Magierkriege (LMK)** zu sehen.



Noch im Oktober soll das erste offizielle Expansion-Pack zu Anno 1602 herauskommen.



In DIDs Wargasm übernehmen Sie die Kontrolle über Luft- und Bodeneinheiten.

Powerslide

RENNSPIEL Schleudertrauma inbegriffen

Heiße Reifen, aufgemotzte Buggies und abenteuerliche Rennstrecken stellen den Hintergrund zu **Powerslide**, das am Stand von GT Interactive zu sehen war. Hervorragendes Fahrgefühl, realistische Fahrphysik und einfache Steuerung machen es zum idealen Action-Rennspiel auch für Einsteiger. Zehn abwechslungsreiche Strecken und vier unterschiedliche Fahrzeuge sind enthalten. Die gelungene Gegner-KI und der Mehrspieler-Modus sorgen für langen Spielspaß. Beachten Sie auch unseren Vorschaubericht zum Rollenspiel-Knaller **The Wheel Of Time** ab Seite 68.



Der Spieler kann in die Steilwände fahren, um auch enge Kurven mit hoher Geschwindigkeit zu meistern.

Formel 1 ´98

RENNSPIEL Dritter Start mit aktuellen Saisondaten

Erst ließ Psygnosis die Scheinchen sprechen und erwarb die Exklusivrechte der FIA, jetzt kündigt sich auch das Spiel zum Tempo-Zirkus an. Im März 1999 soll **Formel 1 ´98** auch auf dem PC neue Maßstäbe setzen, die Kritikpunkte an beiden Vorgänger-Versionen wurden konsequent angegangen. Die PC-Software soll deutlich mehr Simulations- und Statistikelemente erhalten. An den Kursrändern tummeln sich animierte Streckenposten, und auch die Boxenarbeiter wurden mit Motion Capturing neu in Szene gesetzt. Versprochen hat Psygnosis diesmal auch einen Rückspiegel, als Kommentator-Team verpflichtete man Hans-Joachim Stuck und RTL-Reporter Heiko Waßer.



Mechaniker in der Boxengasse von Monaco bei der Arbeit.

Jagged Alliance 2

STRATEGIE Martialisches aus dem Feldcamp

Ziemlich kriegerisch präsentierte sich Topware Interactive auf der Messe und stellte seine Neuheiten in einem Tarnzelt vor, das von muskelbepackten Guards bewacht wurde. Auf den ersten Blick drehte sich alles um den Release des rundenbasierten Strategicals **Jagged Alliance 2**, in dem der Spieler in einer Vielzahl an nichtlinearen Tag- und Nachtmissionen einen Kleinstaat in der Dritten Welt von seiner diktatorischen Herrscherin befreien soll. Man setzt dabei eine Auswahl von mehr als 50 Söldnern ein, die alle über individuelle Eigenschaften und ein umfangreiches Bewegungsrepertoire verfügen. Eine Unzahl von taktischen Möglichkeiten und realistische Features wie Line-of-Sight eröffnen dem Spieler in Jagged Alliance 2 ein weites Experimentierfeld zum Ausprobieren verschiedener Lösungsansätze. Ein potentielles Highlight auf dem Echtzeitstrategie-Sektor präsentierte Topware mit **Earth 2150** (Vorschaubericht auf Seite 46) und gestattete erste Einblicke in das 3D-Action-Spektakel **Devastator**, in dem man aus der 3rd Person-Perspektive einen waffenstarrenden Kampfroboter durch ca. 30 Einzel- und Mehrspieler-Levels steuert. Mit **Gorki 17** hat Topware darüber hinaus ein actionreiches 3D-Rollenspiel mit Adventure-Elementen in der Entwicklung. Das Szenario dieses Werks mutet reichlich futuristisch an: NATO-Experten untersuchen einen verwüsteten russischen Geheimstützpunkt in Polen und treffen dabei auf eine Horde furchteinflößender Mutanten.



Mit Endzeitstimmung und wüsten Mutanten wird einem Topwares Gorky 17 so manchen Schauer über den Rücken jagen.



Im Gegensatz zum Vorgänger wartet Jagged Alliance 2 nun mit hochauflösender 16 Bit-Grafik auf.

Omikron

ACTION-ADVENTURE **Seelen-Ernte**

Omikron, ein futuristisches Action-Adventure, das von dem französischen Entwicklerteam Quantic Dream für Eidos entwickelt wird, versetzt Sie in die Parallelwelt Pheanon. Dort treibt der grausame Dämonenfürst Astaroth unter der Bevölkerung sein Unwesen und muß vernichtet werden, bevor er seinen Einfluß auf das gesamte Universum ausdehnen kann. Als Spieler bietet Ihnen Omikron die Gelegenheit, zur Erfüllung Ihrer Aufgabe in einer Art „virtueller Wiedergeburt" in verschiedene Charaktere zu schlüpfen. Der Eidos-Stand wurde zudem von Lara-Jüngern belagert, die erste Gehversuche bei **Tomb Raider 3** (PCA berichtete) wagen durften.



Eine leistungsfähige Grafik-Engine berechnet in Omikron die dreidimensionale Umgebung in Echtzeit. Bei der Animation der Figuren fand u. a. das Motion Capture-Tool Cyberware Verwendung.

Panzer Elite

SIMULATION **Historische Panzerschlachten**

In dieser Simulation von Psygnosis steuern Sie historisch akkurate Panzer des 2. Weltkriegs. Die Kampagne läßt sich auf Seite der Alliierten und Deutschen spielen. Features wie Originaltaktiken, lernende Crewmitglieder, realistische Fahrphysik und die original technischen Daten der Panzer hat das deutsche Entwicklerteam von Wings Simulation bedacht. Detaillierte 3D-Grafik generiert die passende Atmosphäre. **Panzer Elite** soll im ersten Quartal 1999 erscheinen. Als weitere Highlights stellte Psygnosis ODT und Drakan vor. Zu **ODT** finden Sie eine exklusive Demoversion auf der Cover-CD, zu **Drakan** eine ausführlichere Vorschau ab Seite 74 dieser Ausgabe.



Der Späher meldet einen Angriff amerikanischer Panzer, auf den man sich nur noch notdürftig vorbereiten kann.

DER FUSSBALLKRIEG

Neue Fußballmanager waren eines der beherrschenden Messethemen. Das Original, der Bundesliga Manager 98 von Software 2000 (Test ab Seite 110), dürfte bereits in den Händlerregalen stehen, wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten. Weitere vier Produkte mit zum Teil völlig neuen Ansätzen werden in den nächsten Monaten um Ihre Gunst buhlen. Der Trend führt weg von eingespielten Torszenen und hin zu in Echtzeit berechneten Spieldarstellungen. Freuen Sie sich auf Bundesliga 99 von Electronic Arts, Kurt von Heart-Line, Anstoss 3 von Ascaron und den Fußball Manager International von Ubi Soft.

BUNDESLIGA 99

ELECTRONIC ARTS • DER NEUE „OFFIZIELLE" IM FIFA-GEWAND

Die Bombe platzte im Vorfeld der CeBIT Home. Die heißumkämpften Lizenzrechte an der deutschen Fußball-Bundesliga, bisher von Software 2000 gehalten, hat sich Electronic Arts gesichert. Ab sofort darf EA damit Spiele herausbringen, die die originalen Logos, Team- und Spielernamen der deutschen Vereine zieren. Bereits im Oktober wird der Ernstfall geprobt. Mit **Bundesliga 99 – Der Fußballmanager** bringt EA einen Manager heraus, der das Zeug dazu hat, das Genre im D-Zug-Tempo aufzurollen. Einfache Menüs, Optionen ohne Ende, die Originallizenz und eine berechnete Spieldarstellung mit Hilfe der Fifa-Engine lassen Großes erwarten. Aus den Fehlern des Fifa Soccer Managers hat man gelernt, ein deutsches Team kümmert sich um die Konvertierung für hiesige Fußballfans des in England produzierten Titels. Mehrere Schwierigkeitsgrade, Suchfunktionen, Statistiken und ein einfaches „EA-Mail"-System sorgen dafür, daß sich auch Genreeinsteiger leicht im Programm zurechtfinden. Nur einige Beispiele: Im Aufstellungsbildschirm bestimmen Sie zunächst die Spieltaktik, dann können Sie sich bei Bedarf die besten Spieler für diese Taktik vom Programm auswählen lassen. Sie spielen gegen einen Absteiger und möchten formschwache Spieler antesten? Gut, dann sucht Ihnen das Programm genau diese



So ein Tag... Die Fifa-Grafikmaschine zeigt, daß auch Manager über eine zeitgemäße Optik verfügen dürfen.



Alles auf einen Blick: EA-Mail informiert Sie über alle wichtigen Vorgänge im eigenen Verein!

Wirtschaftssimulation • Gleich fünf neue Fußballmanager kämpfen um die Tabellenspitze

heraus. Auf ein paar Führungsspieler wollen Sie dennoch nicht verzichten? Okay, schnell einen zweiten Filter eingeschaltet, und schon sind die Effenbergs, Sammers oder Sforzas der Liga wieder auf dem Feld. Alles geht bei Bundesliga 99 leicht und effizient von der Hand, die Spieldarstellung schlägt dann dem Faß den Boden aus. Mit Hilfe der Fifa-Engine haben Sie stets das Geschehen im Blick und können verfolgen, ob Ihr Spielsystem funktioniert. Einziger Wermutstropfen bei der streng geheimen Präsentation der Alphavesion: Noch war nicht klar, ob Sie sich die gesamten 90 Minuten (etwa 10 Spielminuten) anschauen müssen oder sich auch auf einzelne Schlüsselszenen beschränken können.

ANSTOSS 2 GOLD UND ANSTOSS 3
ASCARON • DIE GENREREFERENZ RÜSTET AUF





Anstoss 3: Hier können Sie einen exklusiven Blick auf das Entwicklungstool der Echtzeit-Simulation erhaschen. Die Spielszenen laufen später natürlich in 3D ab.

Anstoss 2 Gold: Neue Teambesprechnungen sollen für Motivation auf dem Platz sorgen.

Großer Andrang bei Ascaron. Die Gütersloher präsentierten nicht nur erstmals eine spielbare Version der Motorradsimulation **Grand Prix 500ccm** der breiten Öffentlichkeit, auch der frisch gebackene deutsche Meister und Europameister der 250er-Klasse 'Alex Hofmann' gab sich die Ehre und schrieb eifrig Autogramme. Abgesehen davon präsentierte man **Anstoss 2 Gold**, das bereits am 19. September für ca. 70 deutsche Märker oder eine geringere Update-Gebühr erhältlich sein wird. Die Gold-Edition der Genrereferenz wird neben Anstoss 2, der Erweiterungs-CD Verlängerung und einem 100 Seiten starken Handbuch mit Tips & Tricks auch über 20 neue Spielfeatures enthalten, was die Spieltiefe des Optionsmonsters weiter aufwerten soll. So sind Mannschaftssitzungen jetzt z. B. in 40 Variationen möglich, ein neues Trainerimage verhilft zu Verhandlungserfolgen mit Spielern, Vorstand und Sponsoren, und der Fanartikelhandel wurde ausgebaut. 1999 plant Ascaron dann den großen Umbruch. Bei **Anstoss 3** sollen erstmals berechnete Spielszenen die Video-Torszenen ablösen und für eine größere Transparenz der Hintergrundberechnungen sorgen. Eine vollständige Simulation des Spielablaufes in mehreren Geschwindigkeitsstufen wird mit Hilfe einer 3D-Engine dargestellt, die auch 3Dfx-Karten unterstützen wird. Das Stadiongelände wird im SimCity-Stil ausbaufähig sein.

KURT
HEART-LINE • DIE EMINENZEN SCHLAGEN ZURÜCK

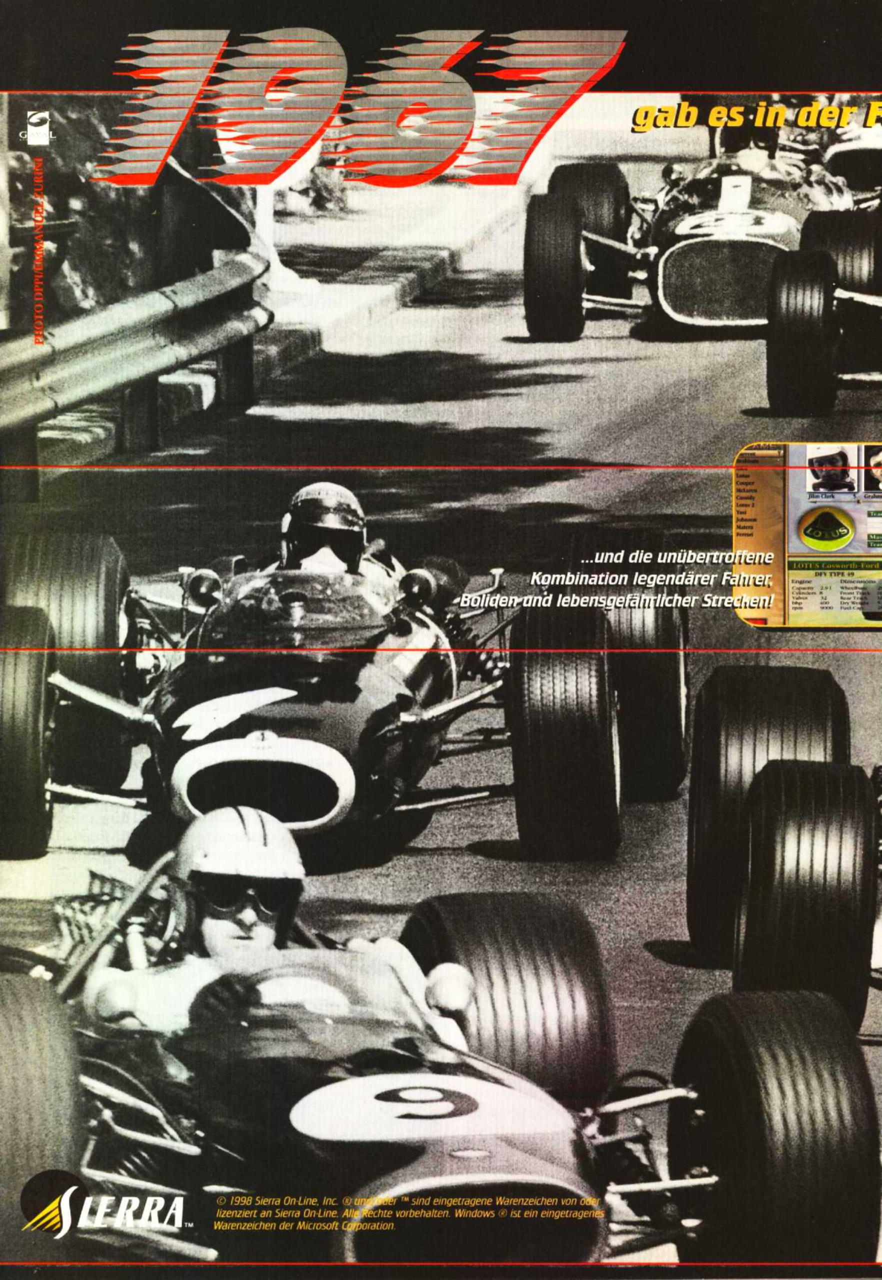
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier besitzen dank der Bundesliga Manager-Serie über 20 Jahre Programmiererfahrung bei Fußballmanagern. Nur logisch, daß mit dem Genrefeger **Kurt** der Durchbruch ihrer neuen Firma Heart-Line gelingen soll. Die Chancen stehen gut, denn auch Kurt setzt auf neue Ideen und Konzepte. Neben dem vollen genreüblichen Optionsumfang verzichtet Heart-Line auf lange Zahlenkolonnen und stellt alle Informationen wie Spielstärke der eigenen Mannschaft, Taktiken, Sponsoren und Stadionausbau mit Hilfe von Grafiken und selbsterklärenden Icons dar, was das Zurechtfinden in den Menüs stark vereinfacht. Per Drag-und-Drop wählen Sie Spieler, Trainings- oder Spielsysteme aus oder kaufen Aktien. Über 8.000 Spieler aus 400 Vereinen besitzen etwa 430.000 Eigenschaftswerte, das Ligasystem kann frei konfiguriert werden. Auch hier verfolgen Sie die Spiele anhand einer in Echtzeit berechneten 3D-Simulation, in die Sie jederzeit korrigierend eingreifen können. Genau ist zu sehen, ob auf Ihrer rechten Deckungsseite eine Lücke klafft oder daß Kicker XY sich gerade eine Laufpause gönnt. Genial! Kurt dürfte ab November für gehörigen Wirbel in der Szene sorgen.

FUSSBALL MANAGER INTERNATIONAL
UBI SOFT • DER WOLF IM SCHAFSPELZ?

Auch wenn sich der Ubi Soft-Stand ganz im Zeichen von Leeloo, dem Star aus **„Das fünfte Element“** (Test auf Seite 106), präsentierte, konnte der aufmerksame Beobachter zwei absolut neue Produkte entdecken. Neben **Scullcaps**, einem Aufbau-Strategiespiel mit Siedler-Anleihen, zeigte man auch eine erste spielbare Betaversion von **Fußball Manager International**. Schon im Oktober wird der klassische Genrevertreter erwartet, der als Besonderheit sämtliche europäischen Ligen verwaltet und auch das Management von mehreren Clubs gleichzeitig erlaubt.



Der Stadionausbau wurde in 3D-Optik realisiert, darüber sehen Sie die klassische Iconleiste für die Menüs.



1967
gab es in der F
PHOTO DPPI/EMMANUEL ZURINI
...und die unübertroffene
Kombination legendärer Fahrer,
Boliden und lebensgefährlicher Strecken!
SIERRA


rmel 1 weder Flügel noch Sponsoren...
Ebenso grandiose Siege...
Spektakuläre Unfälle waren an der Tagesordnung...
Das hielt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren - sehr schnell...
Die authentischen Rennwagen von 1967, 11 historische Strecken und die höchstentwickelten Motoren der damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark messen können: ein atemberaubend realistisches Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende – Grand Prix Legends...
Grand Prix
Legends
www.sierra.de

Ich mein' ja nur...

Eine Engine macht noch keinen Hammer



„Da nehmen wir die Unreal-Engine, bauen mit dem zugehörigen Editor ein paar Levels im IKEA-Stil und setzen blaue Männchen mit weißen Zipfelmützen rein – fertig ist der Schlumpf-Shooter. Dauert nicht lange, bringt aber dank der starken Lizenz viel Kies." Wenn unsereins an Türen lauschen könnte, müßten wir wohl häufiger solche Sprüche hören. Und ich naiver Blödel dachte, Hersteller würden sich mehr auf das Gameplay und das Leveldesign ihres Kindes konzentrieren, wenn sie schon zeitsparend Programmroutinen anderer Entwickler kaufen. Klingon Honor Guard hat an meiner kleinen, heilen Welt geknabbert. Mir bleibt erst mal die Hoffnung auf Wheel of Time und X-COM: Alliance. Hängt Euch bloß rein, Programmierer! Oder wollt Ihr schuld sein an der geknickten Psyche eines Berufs-Jugendlichen?

Harald Fränkel



Spieler können ihr Fahrzeug bei Interstate '82 auch verlassen.

Starsiege: Tribes

3D-ACTION Das Earthsiege-Universum wächst

Neben Starsiege, dem Nachfolger von Earthsiege 2, will Dynamix noch in diesem Jahr einen weiteren Titel aus dem beliebten Robot-Universum veröffentlichen. „Starsiege: Tribes" wird allerdings ein lupenreiner 3D-Shooter. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Soldaten, der mit einem hypermodernen Kampfanzug ausgestattet ist. Er lebt in einer Welt, die von vier Stämmen beherrscht wird. Weil es sich um ein Actionspiel handelt, dürfte klar sein, daß die „Kinder des Phoenix", der Clan „Sternenwolf", die Blut-Adler und die Bruderschaft des „Diamand-Schwertes" sich nicht besonders gut riechen können. „Während die anderen immer noch Außenszenarien simulieren, indem sie einfach Außen-Texturen auf die Wände eines Innen-Szenarios kleben, wird Tribes der bislang einzige Shooter sein, der eine völlige Bewegungsfreiheit zwischen dynamischen Innen-Levels und einer riesigen Außenwelt bietet", versprechen die Macher. Der Spieler hat während der Schlachten nicht nur mit dem Feind zu tun, sondern nebenbei auch mit Schnee, Regen, Nebel und Sandstürmen zu kämpfen. Ein 3D-Editor erlaubt es, eigene Missionen zu kreieren. **hfr**

Info: http://www.dynamix.com

Den Figuren von Starsiege: Tribes hat Hersteller Dynamix mittels Motion-Capturing viel Leben eingehaucht.



Durch eine neue Technik wollen die Programmierer Außenszenarios schaffen, die den Eindruck enormer Größe vermitteln. Wenn der Spieler ein Gebäude betritt, wird es außerdem keinerlei harte Übergänge geben.

Interstate '82

ACTION-RENNSPIEL Ex-Hippies nun auch gut zu Fuß

Nicht vor dem Frühjahr 1999 soll der Nachfolger von Interstate ´76 auf den Markt kommen. Dann aber kann der Spieler beispielsweise aus den waffenstrotzenden Autos aussteigen. Am grundsätzlichen Spielprinzip wurde nichts geändert. Dafür setzt Activision voll auf 3D-Karten, was bei einer komplett neuen Grafik-Engine, zahlreichen Spezialeffekten (Nebel, Echtzeitlicht usw.) und einer verbesserten Physik kaum verwunderlich ist. Mehr als 40 Missionen warten auf den Spieler, der diesmal in typischen Wagen der 80er Jahre unterwegs ist. **hfr**

Info: http://www.activision.com



Besonders an der Grafik wurde gebastelt, um den zweiten Teil zu einem würdigen Nachfolger von Interstate ´76 zu machen.

Uprising 2

ACTION-STRATEGIE Einsätze bei Nacht und Nebel

Uprising 2, der Nachfolger der ersten gelungenen Action-Strategie-Mischung, soll im Dezember in den Läden stehen. Verbessern will Hersteller 3DO in erster Linie die Grafik und das Benutzerinterface. Neue Waffen, Welten, Einheiten und Wettereffekte sind ebenfalls versprochen worden. Außerdem feilen die Macher eifrig an den Missionen, die mehr Abwechslung bieten sollen. Ein Level-Editor beschert kreativen Köpfen eine zusätzliche Möglichkeit, die Dauermotivation zu steigern. Auf jeden Fall wird Uprising 2 die Grafikschnittstelle Glide unterstützen. **hfr**

Info: http://www.3do.com

Uprising 2 wird u. a. Nachteinsätze bieten. Die Dunkelheit wirkt sich auch auf die Sichtweiten der Computergegner aus.



Vom Spielprinzip hat sich nicht viel geändert: Der Spieler muß auf einen Wurm schießen, der durch ein Pilzlabyrinth wuselt.

Centipede

ARCADE-SHOOTER

Wurm wuselt wieder

Centipede kommt zurück, eines der beliebtesten Arcade-Spiele der 80er Jahre. Hasbro Interactive will den Shooter im Oktober auf den Markt bringen. Gezockt werden darf die klassische oder die moderne 3D-Version. Sieben Welten und 30 Levels soll das neue Centipede bieten. **hfr**

Info: Hasbro Interactive, Borselstraße 16c, 22765 Hamburg

Redline

ACTION-RENNSPIEL **Futuristischer Bandenkrieg**

Eine Mischung aus Rennspiel und Ego-Shooter wird Redline, das im November erscheinen soll. PC-Besitzer werden in einen grausamen Straßenkrieg im Jahre 2066 verwickelt und schlagen sich mit schwer bewaffneten Autos und zu Fuß durch zehn Levels. Ziel ist es, zum Bandenchef zu werden. Redline besitzt darüber hinaus auch Rollenspiel-Elemente – so werden die Eigenschaften der Spielfigur im Lauf der Zeit immer besser. Die Ballerorgie bietet zehn Autos und ein komplettes Waffensortiment (Kettensäge, Raketenwerfer usw.). Das Spiel wird voraussichtlich alle gängigen 3D-Karten unterstützen. Inwiefern das blutige Gemetzel für den deutschen Markt entschärft wird, steht allerdings noch nicht fest. **hfr**

Info: http://www.accolade.com



Redline ist einerseits ein Rennspiel mit großer Baller-Lastigkeit...





...und andererseits ein typischer 3D-Shooter. Das Waffenarsenal reicht von der Kettensäge bis zur Wärmesuch-Rakete.

Rainbow Six

ACTION-STRATEGIE **Commandos für Actionfans?**

Als „Commandos für Actionfans" dürfte Rainbow Six am besten zu beschreiben sein. Das Spiel soll demnächst auch in Deutschland erscheinen. Der PC-Spieler ist Mitglied einer internationalen Anti-Terror-Einheit, die in 17 Ländern zum Einsatz kommt. Jede Mission beginnt zunächst mit einer Planungsphase, wobei der Spieler aus 20 Spezialisten eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen, diese ausrüsten und mit Einsatzbefehlen versorgen muß. Anschließend führt er seine Jungs in den Action-Teil, wobei er aus der Ich-Perspektive oder aus der dritten Person agiert. Die Ballerphase wurde vom Hersteller Redstorm übrigens auch auf Mehrspieler-Sitzungen ausgelegt. So könnte beispielsweise eine achtköpfige Eingreiftruppe jederzeit komplett aus menschlichen Spielern bestehen. **hfr** **Info: http://www.redstorm.com/jsindex.html**



Die Spezialeinheit kommt auch in Gebäuden zum Einsatz.



Während des Action-Teils kann der Spieler seinen computergesteuerten Kollegen über eine Menüleiste Instruktionen geben.





- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design

HEDZ
HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

HASBRO Interactive

www.hedz.com

Ich mein' ja nur...

Jetzt ist Schluß mit lustig!



Sportlizenzen sind eine feine Sache. Mit dem richtigen Stempel versehen wird so manch' unterklassiges SoftwareElaborat schnell zum Verkaufsrenner. Kaum ein erfolgreicher Athlet, dessen Anlitz nicht schon einmal das Hochglanzcover einer Spielepackung zierte. In der Vergangenheit sollten Dailey Thompsons Zehnkampf, Bernhard Langers Golf oder Wayne Gretzkys Eishockey Kunden fangen, heute ist alles ein wenig anders. Waren viele der Sportler damals noch für einen Appel und 'n Ei zu ködern, haben Athleten heutiger Tage längst begriffen, daß Geld auch die Spielewelt regiert. Mister Woods und Señor Ronaldo können sich nur noch die Millionarios unserer Branche leisten, kleinere Spieleschmieden bleiben auf der Strecke. Was für die Preise einzelner Schweiß-Heroen gilt, gilt für die noch umsatzträchtigeren Verbandslizenzen erst recht. Für die Formel 1-Rechte öffnete kürzlich Sony die Schatulle, die Bundesliga-Lizenz grabschte sich jetzt EA. Über die Anzahl der hingeblätterten Scheinchen schweigt man sich diskret aus, man hat's ja schließlich. Wir Spieler nehmen Abschied von einer Ära und erinnern uns zurück an lizenzierte Perlen wie Grand Prix 2 oder den Bundesliga Manager Professional. Doch so schlimm schaut's auch nicht aus. Schließlich stehen die „reichen Großen" auch für Qualitätssoftware, und alle anderen können mit Hilfe von Editoren erlittene Schlappen wieder gutmachen.

Christian Bigge

Speed Busters

RENNSPIEL **Führerschein? Nein danke!**

Das im November erscheinende Speed Busters von Ubi-Soft dreht die für Autofahrer so bittere Realität radikal um. Hier wird der Spieler für zu schnelles Fahren



Schnell, verwinkelte Pisten und ein Storymodus: Speed Busters hat viel zu bieten.

Der Mercedes C 311, ein Klassiker. Damit müssen Sie mal nach Hollywood fahren...

endlich belohnt: Mit 120 Sachen durch die 30er Zone? Kein Problem, denn das gibt massig Kohle! Richtig gehört. Je schneller Sie über eine Geschwindigkeitsbegrenzung fahren und dabei erwischt werden, desto mehr Geld kassieren Sie. Zur Auswahl stehen sechs Rennstrecken und sechs Autos, letztere entweder im Stil der 50er Jahre oder sehr designt. Neu ist die strategische Komponente: Mit dem verdienten Geld können Sie Ihr Auto tunen oder nach Unfällen reparieren.

Info: http://www.ubisoft.de

Moto Racer 2

RENNSPIEL **Konkurrenz für Motocross Madness**

Zuerst gab es lange Zeit kaum welche, jetzt sorgen sie beinahe monatlich für Newsmeldungen. Die Rede ist von Motorrad-Rennspielen. Moto Racer war eines der ersten Spiele überhaupt, welches die 3Dfx-Karten unterstützte. Ende September, anderthalb Jahre nach dem gelungenen ersten Teil, erscheint Moto Racer 2. Auffälligste Neuerung ist der Simulations-Modus, der den altbekannten Arcarde-Modus sinnvoll ergänzt und dem ganzen Spiel mehr Realismus verleihen soll. Auf insgesamt 16 flotten Öfen (acht Off-Road-Maschinen, acht Speedbikes) kacheln Sie bei Wind und Wetter und zu jeder Tages- und Nachtzeit über eine von 32 Strecken.

Info: http://www.motoracer2.com



Die GrafikEngine hat mächtig zugelegt, die Bike-Texturen verpixeln selbst bei Zooms kaum.



Rennmaschine oder Enduro? Für den Gewinn der WM müssen Sie beide Geräte beherrschen.

Big Air

SPORTSPIEL **Heiße Action auf kaltem Terrain**



Mit Höchsttempo durch enge Halfpipes. Dies ist noch ein Shot der PlayStation-Version.

Gemeinsam mit den ersten Schneeflocken kündigt sich im Dezember mit Big Air ein lupenreines Snowboard-Spiel an. Aus zahlreichen Charakteren, darunter fünf bekannte Snowboarder (unter anderem der Big Air-Champion Mike Beallo), wählen Sie Ihren Kufenflitzer mitsamt originalgetreuem Outfit und Markenboards aus und begeben sich auf 30 verschiedene Kurse in sechs verschiedenen Ländern. Bis zu vier Spieler dürfen sich pro PC das Snowboard unter die Füße schnallen und per Spitscreen gegeneinander antreten. Sehr viel Wert wurde auch auf den Soundtrack gelegt, für die fast 30 mitgelieferten Songs konnten Dancefloor-Acts gewonnen werden.

Info: http://www.accolade.com

TOCA 2

RENNSPIEL **Zweiter Lauf zur britischen Tourenwagenmeisterschaft**

Codemasters etabliert sich als Hersteller ausgesuchter Rennspielkost. Nach TOCA und Colin McRae Rally (Test auf Seite 84) schicken die Engländer bereits im November zum zweiten Mal die Tourenwagen auf die Inselpisten. Dank offizieller Lizenz dürfen Sie sich auch mit Ex-Formel 1-Pilot Nigel Mansell ins Geschehen stürzen. Codemasters verspricht im Vergleich zum Vorgänger eine fast doppelt so schnelle, dabei aber detailliertere Grafik. Außerdem gehören auch Boxenstopps und zusätzliche Rennklassen, wie etwa die Formel Ford, zum Programmumfang.

Info: http://www.codemasters.com



Mehr Streckenrandobjekte und sämtliche neuen Strecken: TOCA 2 von Codemasters erscheint im November.

NBA Live 99, FIFA 99

SPORTSPIELE **Nach NHL 99 schickt EA Sports die Brüder ins Rennen**

Mal ehrlich, hätten Sie Lust, Jahr für Jahr Ihre eigenen Topleistungen übertreffen zu müssen? EA Sports verfolgt seit Jahren genau dieses Ziel, und lange dauert es nicht mehr, bis die neuen Jahrgänge von NBA Live und FIFA in den Läden stehen. Bei NBA ist Feintuning angesagt: Konnten sich Basketball-Fans schon im letzten Jahr an realen Gesichtstexturen erfreuen, werden sie diesmal mit einer Art Gesichtslandkarte verwöhnt, die einen dreidimensionalen Eindruck vermittelt. Die Spielerköpfe wurden zusätzlich mimisch animiert, etwa 40 verschiedene Gesichtsausdrücke, die sich an die Spielsituation anpassen, beherrscht jeder Star. Mit dem Spielereditor können Sie sogar Ihr eigenes Konterfei in NBA Live integrieren. Um für Profis den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, entwickelte EA Sports ein neues KI-Tool, das die Freilauffähigkeiten der Computerspieler erhöht. Im Manager-Modus dürfen Sie jetzt mit einer Mannschaft aus völligen Nobodys in die Liga-Saison starten, im Laufe der Jahre und bei entsprechenden Einsätzen steigern sich dann die Qualitäten Ihrer Korbjäger. Spätestens im November wird von EA Sports die Basketballsaison eröffnet, unabhängig davon ob die realen Pros immer noch streikbedingt ausgesperrt sind. Vergleicht man die NBA-Bildschirmfotos dieser Seite mit denen vom neuesten FIFA-Abkömmling, fällt sofort auf, daß hier offensichtlich noch die alten, unbekannten Gesichter verwendet wurden. Noch ist nicht klar, ob das so bleibt, doch auch FIFA 99 wird spätestens im Januar erhältlich sein. Im Vergleich zu Frankreich 98 konzentriert man sich bei EA Sports nun wieder auf Clubteams, insgesamt werden 250 originale Mannschaften aus 12 Ligen rund um den Erdball simuliert. Erstmals dabei ist auch eine europäische Superliga, die der Champions League nachempfunden wurde. Die wenigen Schwächen des erst ein paar Monate alten Vorgängers sollen beseitigt werden. Standardisierte Kopfballtore nach dem simplen Konzept des Spiels über die Flügel soll es nicht mehr geben, die Torhüter sollen dank einer halbautomatischen Steuerung noch effektiver einsetzbar sein. Bei den Computergegnern soll vor allem die Anzahl der eingesetzten Animationen erhöht werden, außerdem bekamen die PC-Kicker noch eine Tacklingschulung verpaßt.

Info: http://www.easports.com



20 bekannte Fußballtempel hat das FIFA-Team diesmal für Sie gerendert.

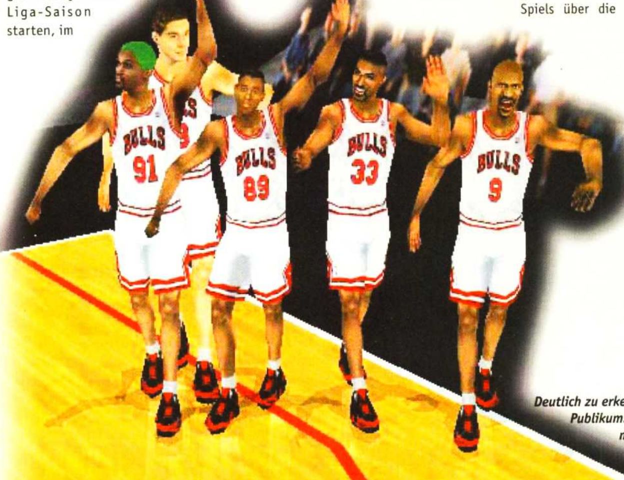
Wagemutig stürzt sich der Torhüter dem heranfliegenden Stürmer entgegen.



Hallo, Herr Pippen. Im Hintergrund schaut Bulls-Kollege Longley der Szene zu.



Reggie Miller beim Slam Dunk. Beachten Sie den entschlossenen Gesichtsausdruck und die detaillierten Zuschauer im Hintergrund.



Deutlich zu erkennen: Die Chicago Bulls grüßen ihr Publikum. Von links nach rechts: Dennis Rodman, Luc Longley, Roster Player (= Michael Jordan), Scottie Pippen und Ron Harper.

Ich mein' ja nur...

Große Töne spucken kann jeder



Alles, was wir an Spielen so hereinbekommen, ist super. Super-Grafik, Super-Sound, Super-Gameplay, super, super.... Ich sag's Ihnen ganz ehrlich: Ich kann die ewigen Superlative nicht mehr hören. Klar, Klappern gehört auch in der Spiele-Branche zum Handwerk, aber muß denn jedes noch so bescheidene Werk gleich zu einem weltbewegenden Geniestreich hochstilisiert werden? Computerspieler sind schließlich nicht blöd – sie können sehr wohl von sich aus die Spreu vom Weizen trennen und werden in der Regel um so mißtrauischer, je mehr sich ein Hersteller zur Lobhudelei hinreißen läßt. Demnach wäre der ganze Zirkus ja eigentlich für die Katz', und man könnte sich all die vollmundigen Sprüche sparen! Super!

Herbert Aichinger

Beneath

ADVENTURE **Arktische Kälte**

Von den Presto Studios (Journeyman Project) entwickelt wird Activisions Action-Adventure Beneath, das den Spieler in eine geheimnisvolle Welt unter dem arktischen Eis versetzt. Man versucht, das Rätsel um die





Beneath wird hochauflösende, in Echtzeit berechnete 16 Bit-Grafik und 3D-Beschleuniger-Support bieten.

verschollenen Mitglieder einer mißglückten Polar-Expedition zu lösen, und muß sich dabei mit Troglodyten und Morlocks auseinandersetzen, Wesen, die tief unter der Erde – abgeschieden vom Sonnenlicht – vor sich hinvegetieren. Drei verschiedene 3D-Umgebungen aus insgesamt 12 Levels gilt es aus der 3rd Person-Perspektive zu erforschen. Dabei bedient man sich eines neuartigen Interfaces, das der Spielfigur auf dem Terrain zu außerordentlicher Beweglichkeit verhilft. Die Umgebung, in der man sich aufhält, ist ebenfalls voller Leben – Naturereignisse wie Erdbeben oder Steinlawinen machen einem immer wieder zu schaffen. Beneath soll im Frühjahr des kommenden Jahres die Verkaufsregale der Software-Händler erobern.

Info: http://www.activision.de

Anachronox

ACTION-ROLLENSPIEL **Privatvorstellung**

ION Storms Action-Adventure Anachronox wird auf der diesjährigen ECTS nur für ein handverlesenes Publikum hinter verschlossenen Türen zu sehen sein. Anläßlich des 34. Geburtstags von Chefdesigner Tom Hall hat ION jedoch schon jetzt ein paar vielversprechende neue Screenshots veröffentlicht. Nach Aussagen der Entwickler hat seit der E3 insbesondere der Kampfmodus gewaltige Fortschritte gemacht. Ein Maus-Interface ermöglicht mittlerweile verschiedene Attacken auf Monster. Abgefahrene Kameraperspektiven und ein paar neue raffinierte GL-Effekte rücken das Geschehen ins rechte Licht.

Info: http://www.ionstorm.com







Anachronox zeigt, was in modernen 3D-Beschleunigern steckt: Realistische Schatten und weiche, transparente Lichthöfe verleihen den Locations die richtige Atmosphäre.



Als Held Ish erforschen Sie die sechs Welten des Rings und werden Teil einer intergalaktischen Verschwörung.

Der Ring

ACTION-ADVENTURE **Bayreuther Spielefest**

Für unkonventionelle Spielkonzepte war die französische Softwarefirma Cryo Interactive schon immer gut. Ihr aktuelles Projekt, das in Zusammenarbeit mit den in Ljubliana ansässigen Entwicklern von Arxel Tribe entsteht, nimmt Richard Wagners Ring der Nibelungen als Ausgangspunkt für ein phantastisches Science-Fiction-Abenteuer. Als Held Ish begegnen Sie in dem grafisch opulent aufgemachten Werk vielen Gestalten der germanischen Mythenwelt. Eine wichtige Rolle kommt selbstverständlich auch der Musik Richard Wagners zu, die im Spiel in einer Aufnahme mit den Wiener Philharmonikern unter Georg Solti zu hören sein wird. Angepeilter Releasetermin für den Ring ist der 15. Oktober.

Info: http://www.der-ring.com

Ich mein' ja nur...

Die Schattenseite der Feature-Geilheit



Die Softwareschmieden weisen deutlich auf zahlreiche ach so innovative Features in ihren neuen Programmen hin, ohne auch nur eine Sekunde darüber nachzudenken, ob diese Spielinhalte die Software auch wirklich aufwerten. Stellvertretend für alle Genres nehme man die Echtzeitstrategie: Noch mehr besondere Einheiten, Laserzäune an Stelle von Mauern und 3D-Terrain ohne Auswirkungen auf die Schußund Sichtweite machen absolut keinen Sinn. Natürlich sind neue Ideen erwünscht, schließlich soll sich auch ein Genre mit der Zeit weiterentwickeln. Für die Echtzeitstrategie bedeutet das folgendes: Neue Features müssen weitere strategische Elemente einbinden oder die Grafik verschönern, ohne den Spielfluß zu hemmen. Ansonsten sind sie unnötig.

Alexander Geltenpoth



Der Kampfmodus läuft rundenbasiert ab. Hier eine Belagerung.

Age of Wonders

STRATEGIE **Zwischen Warlords und Master of Magic**

Rundenbasierte Fantasy-Strategiespiele, wie Warlords, Lords of Magic oder Fantasy General bekommen vermutlich schon in einem Monat mächtige Konkurrenz. Age of Wonders beinhaltet sowohl die strategische Verwaltung des Reichs als auch taktische Kämpfe, die der Computer auf Wunsch selbst ausführt. Soldaten und Helden gewinnen an Erfahrung, wodurch Epic Megagames geschickt Rollenspielelemente integriert. Zwei Kampagnen, etliche Missionen und der Szenarien-Editor garantieren langen Spielspaß. **ag**
Info:http://www.epicgames.com

Die Kartenübersicht ist ähnlich aufgebaut wie in Warlords.

Heroes of Might & Magic 3

STRATEGIE **Einfach heldenhaft**



Die neuen Karten sind noch detaillierter und farbenfroher geworden als im zweiten Teil.



Beschreibung und Inventory füllen einen ganzen Bildschirm.

3DO/New World Computing baut den Strategieableger von Might & Magic weiter aus. Am Spielprinzip ändert sich nur wenig. Der Spieler steuert seine Fantasy-Kreaturen, erobert Dörfer, baut diese langsam zu Städten aus, erbeutet Gold und andere Ressourcen, rekrutiert neue Truppen und trainiert seine Helden, indem er sie in noch mehr Schlachten schickt. Letztere sind jetzt noch detaillierter dargestellt, wodurch sich dieses Rollenspielelement verstärkt und somit die Motivation erhöht. Außerdem strickt New World Computing die Hintergrundgeschichte zur Rollenspielsaga auch in Heroes of Might & Magic 3 weiter. Der dritte Teil der Saga soll noch vor Weihnachten erscheinen. **ag**
Info: http://www.3do.com

Myth 2: Soulblighter

ECHTZEITSTRATEGIE **Blutweihe**

Der zweite Teil von Bungies Echtzeit-Strategiespiel beinhaltet nur relativ wenig neue Features, dafür verbesserten die Programmierer zahlreiche Details. Vor allem die Steuerung ist nun simpler gestaltet. Der Spieler kommt nun ohne Hotkeys, nur mit Maus und den Cursortasten, aus. Die hervorragende Grafik bleibt nahezu unverändert, nur die Einheiten sind besser animiert. Bungie legt zudem größeren Wert auf abwechslungsreiches Missiondesign. Einige Szenarien finden in Höhlen statt, in einem anderen Szenarieo soll eine Burg belagert und erobert werden. Eine Veröffentlichung steht unmittelbar bevor. **Info: http://www.bungie.com**



Eine der neuen Einheiten in Myth 2: Soulblighter ist der Zauberer.

Betreten Sie die Welt der X Files



Betreten Sie eine Welt, in der hinter jedem Schatten eine Gefahr lauert und jeder Fall ein mysteriöses Geheimnis in sich birgt. Als Agent Craig Wilmore begleiten Sie Mulder und Scully und verfolgen die unterschiedlichsten Hinweise, um das Mysterium aufzuklären ...

Seien Sie dem FBI immer einen Schritt voraus.

Aber denken Sie daran: Die Wahrheit liegt nicht dort draussen verborgen, sondern genau hier.

Jetzt erhältlich für PC CD, MAC CD



Ich mein' ja nur...

Mein Papi heißt Chuck Yeager!



Der altgediente amerikanische Haudegen-Pilot hat mir vor Jahren noch persönlich das Fliegen beigebracht. Mit Chuck Yeager's Air Combat von Electronic Arts begann 1991 meine Fliegerkarriere. Das Handwerkszeug: ein 286er, zwei Disketten, 16 Farben, PC-Speaker und Polygone, so groß wie der 14"-Monitor damals. Fliegen war kinderleicht: Gas geben, abheben und den Horizont nach einem Pixel absuchen. Und was passiert heute? Schon fast mit jeder Flugsimulationen muß ich mir neue Hardware kaufen: einen Force Feedback-Joystick, eine Voodoo²-Karte, zwei Voodoo²-Karten, ein AGP-Motherboard, eine AGP-Grafikkarte. Argh! Vielleicht steht ja in 20 Jahren ein hydraulisches Simulationskapsel-Cockpit als Mindestvoraussetzung auf der Spielepackung.

Christian Müller

Falcon 4.0

FLUGSIMULATION **Der Altmeister kommt nieder**

Auf den neuen Falcon warten alle, und das schon seit fast zwei Jahren. Im November soll er nun endlich landen, der Nachfolger zur Mutter aller modernen Jetsimulationen. Die erste spielbare Alpha-Version beweist, daß Falcon 4.0 seinem Anspruch, wieder einen neuen Maßstab zu setzen, gerecht werden könnte. Neben dem akkuraten Flugmodell und dem dynamischen Szenario auf der koreanischen Halbinsel sorgt dafür in erster Linie eine Objekt- und Landschaftdarstellung, die es in dieser Qualität und Detailfülle bisher noch nicht gegeben hat. Als Minimalkonfiguration gibt MicroProse zwar einen P133, 32 MB RAM und Voodoo-Beschleuniger an, aber um alle Optionen ausnützen zu können, wird es wohl ein High-End-PII-System mit reichlich Arbeitsspeicher und Voodoo²-Karte sein müssen. cm

Info: http://www.microprose.com



Das E-Modell des Falcon nach einem erfolgreichen Abschuß in der Außensicht. Achten Sie auf die realistische Landschaftsmodellierung.

Die virtuelle Pilotensicht: Funktionierende Instrumente sind ein Muß, ein nettes Detail sind die Spielgelungen im Glas der Kanzel.

Nations

PANZERSIMULATION **Grafik-Overkill dank AGP?**

Psygnosis will es mit seiner ersten Propeller-Flugsimulation gleich richtig krachen lassen. Nations: Fighter Command (1. QT. ´99) wird speziell unter Ausnutzung der AGP-Schnittstelle entwickelt. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs steigen Sie in 12 verschiedene englische, amerikanische und deutsche Cockpits, um in fast 50 Missionen den Luftkriegsverlauf aus der Sicht aller Parteien nachzuempfinden. Wirklich spektakulär klingen die Eckdaten der AGP-Unterstützung, die eine bisher nicht gekannte Grafik-Qualität ermöglichen soll. Selbst die 2 bzw. 4 MB Texturspeicher einer modernen Voodoo²-Karte würden nicht ausreichen, um die über 12 MB Texturen auf den Bildschirm zu zaubern, die Psygnosis der Landschafts- und Objektdarstellung spendiert. Aber auch in Sachen Rechenpower gibt sich Nations nicht kleinlich: Um die ganze Pracht zu erleben, sollten Sie im 1. Quartal 1999 mindestens über ein PII 300 MHz AGP-System verfügen. cm **Info: http://www.psygnosis.com**



Auf AGP-Systemen nutzt Nations bis zu 12 MB Texturen.



Ein ausgefeiltes Schadenssystem zeigt Einschüsse und Defekte.

F16 & MiG 29

FLUGSIMULATION **Neue Jets für die Arena**

NovaLogic erweitert mit F16 Multirole Fighter und MiG 29 Fulcrum seinen Jet-Park. Die beiden Simulationen basieren auf einer Weiterentwicklung der F-22 Raptor-Engine, die nun Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten ausgibt. Neben den Einzelspieler-Kampagnen dienen die beiden Spiele in erster Linie als Ergänzung zu NovaLogics Multiplayer-Arena Novaworld. Per TCP/IP können sich dort alle drei Flugsimulationen zum gemeinsamen Showdown treffen – und das kostenlos. F16 und MiG 29 sollen noch im Oktober erscheinen. cm

Info: http://www.novalogic.com



Der virtuelle Blick aus einem Mig 29-Cockpit schweift flüssig über die Schneefelder.



Beide Simulationen bieten Aufösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten an. Hier eine F-16.

Alles 02:57 eine Frage der Ehre



• Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Experten-erprobtes Fahrverhalten
• Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC



www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!









Best of Games – Volume 1

Gigantisches Joint Venture

Infogrames, Electronic Arts und Virgin Interactive haben sich zusammengetan, um mit der Compilation Best of Games – Volume 1 ein ganz außergewöhnliches Spielepaket zu schnüren. Der Titel „Best of Games" ist dabei nicht als reiner Werbegag zu verstehen, sondern kann durchaus wörtlich genommen werden. Die Compilation, die in der ersten Oktoberhälfte zu einem Preis von DM 69,95 auf den Markt kommen soll, umfaßt insgesamt 15 absolute Toptitel: FIFA 98, FIFA Soccer Manager, NHL Powerplay Hockey, Need for Speed II Special Edition, Bleifuß Rally, Bleifuß Fun, Command & Conquer, Nuclear Strike, Dungeon Keeper, Lands of Lore 2, Floyd, Seven Kingdoms, KKND 2, F22 ADF und Der Industriegigant. Besonders erfreulich: Best of Games wird nicht die einzige Sammlung ihrer Art bleiben – pro Jahr sind mindestens 1 bis 2 weitere vergleichbare Compilations geplant. **ha**



Info: http://www.infogrames.de

Gold Games 3

Schatzkiste

Bereits die erste Compilation, die bei Topware in der Gold Games-Reihe erschienen war, hatte gehörig für Aufsehen gesorgt: „Wie schaffen die das", fragten sich viele, „eine solche Menge an hochwertigen, aktuellen Spielen zu einem derart günstigen Preis anzubieten?" Mit der dritten Edition der Gold Games setzt Topware noch mal eins drauf: Die Sammlung enthält ca. 20 Spiele, die bei ihrer Erstveröffentlichung in der Fachpresse fast durchweg in hohe Wertungsregionen vorstoßen konnten – darunter Titel wie Virtua Fighter 2, Subculture, Flying Corps, P.O.D., Have a N.I.C.E. Day, War Wind 2, Earth 2140, Pro Pinball Timeshock, Panzer General 3D, G-Nome und Biing! Als kleine Sensation darf gewertet werden, daß es Topware sogar schaffte, mit Tomb Raider die smarte Archäologin Lara Croft der Packung einzuverleiben! Hardcore-Spielern, die ihre Sammlung vervollständigen wollen, ist Gold Games 3 ebenso wärmstens zu empfehlen wie Einsteigern, die sich einen Überblick über maßgebliche Vertreter der verschiedenen Genres verschaffen wollen. Gold Games 3 wird ab Ende Oktober zu einem Preis von DM 69,95 angeboten. **ha**

Info: http://www.topware.de

Ein wirklich sagenhaftes Schnäppchen: Die Topware-Compilation Gold Games 3 bietet eine ungeheure Fülle an hervorragenden Titeln und kostet trotzdem noch weniger als ein Vollpreis-Spiel. Absolutes Highlight der Sammlung: Core Designs Tomb Raider.

BUDGET-SPIELE

Activision Good Buy	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Albion	DM 19,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
Total verrückte Rallye	DM 29,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Remorse	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
SimCity	ca. DM 40,-
Syndicate Wars	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Funsoft Classics	
Cartoon Adventures	DM 29,95
Classic Pinball 1 u. 2	je DM 39,95
Comanche 2.0	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Leviathan	DM 29,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Outlaws	DM 39,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Green Pepper (Novitas)	
AIV Network$	DM 19,95
FIFA 96	DM 19,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
Zeppelin	DM 9,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Links 386 CD	DM 29,95
Buried in Time	DM 29,95
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPak 9	DM 79,90
RTL2 3 Mega Games Si-Fi	DM 79,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
Monster Trucks	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Grand Prix Manager	ca. DM 30,-
MicroProse Formula One Grand Prix	ca. DM 30,-
Railroad Tycoon Deluxe	ca. DM 30,-
Sid Meier's Civilization	ca. DM 30,-
Sid Meier's Colonization	ca. DM 30,-
Star Trek: The Next Generation	ca. DM 30,-
Transport Tycoon Plus World Editor	ca. DM 30,-
UFO Enemy Unknown	ca. DM 30,-
Worms United	ca. DM 30,-
X-COM: Terror from the Deep	ca. DM 30,-
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Akte Europa	ca. DM 39,95
Links LS	ca. DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger	ca. DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut	ca. DM 49,95
Prism Leisure Megastark-Serie	
Bazooka Sue	DM 10,-
Der Produzent	DM 10,-
Die Siedler	DM 10,-
Hind	DM 10,-
Oldtimer	DM 10,-
PC Mega Games	DM 10,-
replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Carmageddon	ca. DM 30,-
Creatures	ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit	ca. DM 30,-
Sierra Originals (Cendant)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar Gold Edition	DM 59,95
Dr. Karl	ca. DM 80,-
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Lighthouse	DM 29,95
Rise & Rule	DM 29,95
Silent Thunder	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
USA Racing Power	DM 59,95
Woodruff	DM 29,95
Topware Taschengeldserie	
Der Druidenzirkel	DM 9,95
DSA – Die Schicksalsklinge	DM 9,95
DSA – Sternenschweif	DM 9,95
DSA – Schatten über Riva	DM 9,95
White Label (Virgin)	
Baphomets Fluch	DM 24,95
Toonstruck	DM 24,95

Wing Commander: Secret Ops

Sternen-Saga kostenlos

Origin hat sich für Fans der Wing Commander-Saga ein ganz besonderes Schmankerl ausgedacht: Der neueste Teil der Serie, „Wing Commander: Secret Ops", wird im Internet auf einer speziellen Secret-Ops-Seite zum kostenlosen (!) Download angeboten. Das einzige, was Sie dafür tun müssen, ist das Ausfüllen eines kurzen Registrierungsformulars, um Zugriff auf die Download-Seite zu erlangen.

Beim Download dürfen Sie zwischen drei Optionen wählen: Zum einen können Sie das Basic Startup Kit (63 MB) herunterladen, welches die Spieldateien, Grafiken, Musik sowie die erste Episode (vier Missionen) enthält. Zum anderen haben Sie die Gelegenheit, zusätzlich das 51 MB starke Speech Kit herunterzuladen, welches Flugeinsätze und Mission-Briefings komplett mit Sprachausgabe unterlegt. Last but not least können Sie das Full Startup Kit (insgesamt 116 MB) heruntersaugen, welches die beiden bereits erwähnten Kits enthält und überdies einige weitere Features bietet. Jeden Donnerstag (bis Ende Oktober) wird eine neue Mission zum kostenlosen Download angeboten, welche schließlich das Spiel komplettieren.

Selbstverständlich bemühen wir uns, Ihnen auf einer unserer nächsten Cover-CDs das komplette Spiel inklusive aller Missionen anbieten zu können. **ag**

Info: http://www.secretops.com

So sammelt man Pluspunkte bei der Fangemeinde: Die gelungene Grafik beweist eindeutig, daß Origin die Secret Ops auch leicht als Vollpreisspiel oder Mission-CD hätte verkaufen können.

World Opponent Network

Sierra gewinnt mit WON

Das World Opponent Network (WON) zählt mittlerweile stolze 750.000 registrierte Mitglieder, die das kostenlose Angebot von Cendant Software nutzen. Der Service umfaßt neben zahlreichen Online-Spielen, wie beispielsweise klassischen Karten- und Brettspielen, auch aktuelle Spiele wie Unreal, SWAT 2, Red Baron 2, Leisure Suit Larry's Casino und You don't know Jack. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich die monatlich stattfindenden Turniere, bei denen man neben Ruhm und Ehre im Kreis der Online-Spieler auch Software gewinnen kann – und das alles komplett kostenlos. **ag**

Info: http://www.won.net



Schön kompakt ist das Angebot von WON im Internet. Sämtliche Spiele dürfen kostenlos online gespielt werden.

Internet Gaming Zone

Microsoft baut Spiele-Dienst aus

Microsofts Internet Gaming Zone wird seinen zwei Millionen Mitgliedern in Kürze zwei neue Features anbieten, welche den Umgang und Aufenthalt in der Zone noch angenehmer gestalten sollen.

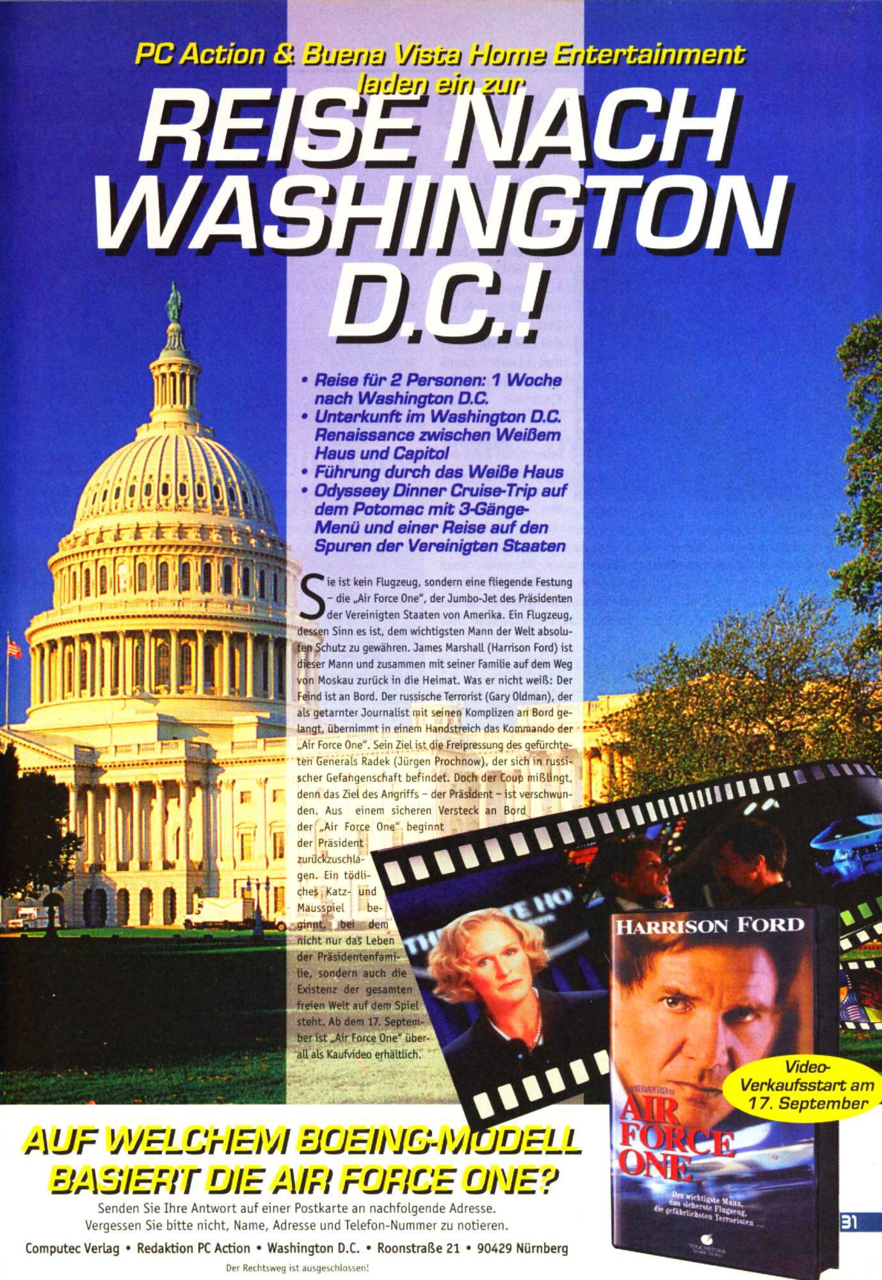
Die aufwendigste Neuerung heißt ZoneFriends und ist ein Tool, welches – ähnlich wie bei einer Buddy-List – anzeigt, wenn Freunde die Zone betreten oder verlassen. Außerdem kann man mit ZoneFriends private Nachrichten verschicken und sich so unproblematisch für ein Match verabreden.

Das zweite Feature wird eine Ergebnis-Übersicht sein, wo Siege und Niederlagen aller Spieler jederzeit abgerufen werden können. **ag**

Info: http://www.zone.com



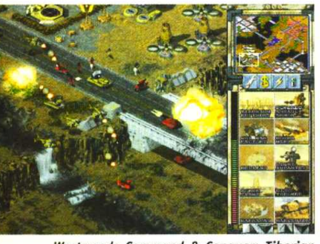
Innen actiongeladen, außen schlicht, so präsentiert sich die Internet Gaming Zone von Microsoft: nüchtern und übersichtlich.


PC Action & Buena Vista Home Entertainment
laden ein zur
REISE NACH WASHINGTON D.C.!
• Reise für 2 Personen: 1 Woche nach Washington D.C.
• Unterkunft im Washington D.C. Renaissance zwischen Weißem Haus und Capitol
• Führung durch das Weiße Haus
• Odysseey Dinner Cruise-Trip auf dem Potomac mit 3-Gänge-Menü und einer Reise auf den Spuren der Vereinigten Staaten
Sie ist kein Flugzeug, sondern eine fliegende Festung – die „Air Force One", der Jumbo-Jet des Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika. Ein Flugzeug, dessen Sinn es ist, dem wichtigsten Mann der Welt absoluten Schutz zu gewähren. James Marshall (Harrison Ford) ist dieser Mann und zusammen mit seiner Familie auf dem Weg von Moskau zurück in die Heimat. Was er nicht weiß: Der Feind ist an Bord. Der russische Terrorist (Gary Oldman), der als getarnter Journalist mit seinen Komplizen an Bord gelangt, übernimmt in einem Handstreich das Kommando der „Air Force One". Sein Ziel ist die Freipressung des gefürchteten Generals Radek (Jürgen Prochnow), der sich in russischer Gefangenschaft befindet. Doch der Coup mißlingt, denn das Ziel des Angriffs – der Präsident – ist verschwunden. Aus einem sicheren Versteck an Bord der „Air Force One" beginnt der Präsident zurückzuschlagen. Ein tödliches Katz- und Mausspiel beginnt, bei dem nicht nur das Leben der Präsidentenfamilie, sondern auch die Existenz der gesamten freien Welt auf dem Spiel steht. Ab dem 17. September ist „Air Force One" überall als Kaufvideo erhältlich.
HARRISON FORD
AIR FORCE ONE
Der wichtigste Mann, das sicherste Flugzeug, die gefährlichsten Terroristen ...
Video-Verkaufsstart am 17. September
AUF WELCHEM BOEING-MODELL BASIERT DIE AIR FORCE ONE?
Senden Sie Ihre Antwort auf einer Postkarte an nachfolgende Adresse.
Vergessen Sie bitte nicht, Name, Adresse und Telefon-Nummer zu notieren.
Computec Verlag • Redaktion PC Action • Washington D.C. • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Electronic Arts kauft...

...die Westwood Studios

Mitte August übernahm Electronic Arts überraschenderweise die Westwood Studios (Command & Conquer, Dune 2000, Bladerunner, Lands of Lore) und 40 Entwickler der Virgin Studios. Insgesamt 122,5 Millionen Dollar war EA der Deal wert. Mit im Kaufpreis enthalten sind die Rechte an den Titeln Command & Conquer 3: Tiberian Sun und Lands of Lore 3. Die beiden Westwood-Gründer Brett Sperry und Louis Castle unterzeichneten mit Electronic Arts jeweils einen Fünfjahres-Vertrag und leiten auch weiterhin die Geschicke der Westwood Studios. Wie es in Zukunft mit Virgin Interactive weitergehen wird, ist im Moment noch nicht abzusehen.



Westwoods Command & Conquer: Tiberian Sun wird nun unter dem Label von Electronic Arts auf den Markt kommen. Die Rechte an Lands of Lore 3 gingen ebenfalls an EA über.

Außer den neu erworbenen Entwicklungsstudios gehören bereits renommierte Firmen wie Origin, Bullfrog, Jane's und Maxis zum Electronic Arts-Konzern.

...und die DFB-Lizenz



Bis Ende September noch hält Software 2000 die begehrte DFB-Lizenz, danach muß die Eutiner Softwareschmiede sie an Electronic Arts abtreten. Nach offenbar sehr harten Verhandlungen steht nun fest, daß EA von Oktober an bis zur Saison 2002/2003 weltweit exklusiv Computerspiele mit Daten aus der 1. Bundesliga produzieren darf. Bestandteil der Lizenz sind neben der Verwendung der echten Ligen, Team- und Spielernamen auch die Farben und Logos von Bundesliga und DFB. Nicht abgedeckt ist der Einsatz von Fotos der einzelnen Spieler in EA-Produkten. Bereits jetzt schmiedet man bei Electronic Arts Pläne für eine Fußball-Action-Simulation und ein Manager-Spiel, die jedoch nicht von EA Sports in Kanada, sondern in England unter deutscher Leitung entwickelt werden sollen. EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin kommentierte den Mega-Deal folgendermaßen: „Wir freuen uns sehr über diese exklusive Lizenz, die eine der umkämpftesten und wertvollsten des interaktiven Sports darstellt." Mächtigster Konkurrent um die Lizenz scheint der französische Software-Riese Infogrames gewesen zu sein, während Software 2000 angesichts der Höhe der Lizenzsumme schon frühzeitig den Rückzug angetreten hatte. **ha**



EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin zeigte sich höchst erfreut über den Erwerb der heißbegehrten DFB-Lizenz.

Info: http://www.ea.com

FUNDSACHEN

Gute Publicity für Daikatana: Ende August schockte die im Internet verbreitete Hiobsbotschaft vom gewaltsamen Tod des ION Storm-Chefs John Romero die Spielergemeinde. An Überzeugungskraft fehlte es der Meldung nicht: Ein Foto zeigte den „toten" Romero aufgebahrt mit einer Schußwunde in der Stirn. Tatsächlich erfreut sich Herr Romero jedoch nach wie vor bester Gesundheit, und die erschütternde Nachricht war sehr schnell als Ente entlarvt. Interessant, was einem ION Storm-Mitarbeiter anläßlich des angeblichen Ablebens seines Bosses durch den Kopf schoß: „All die Deathmatches, und er hat immer noch nicht gelernt, der Kugel auszuweichen..."



WORTE DES MONATS

Auf die Frage, ob Spiele-Projekte, deren Release sich immer wieder hinauszögert, für die Entwickler nicht große finanzielle Verluste mit sich bringen würden, hat Peter Molyneux (Dungeon Keeper, Black & White) folgende schlagfertige Antwort parat:

„Auf irgendeiner Messe habe ich neulich folgenden Spruch gehört: Spiele, die sich verspäten, haben nur so lange Verspätung, bis sie auf dem Markt sind, während ein schlechtes Spiel immer schlecht bleiben wird – damit ist eigentlich alles gesagt. Natürlich verliert man durch Verzögerungen eine Menge Geld – aber die Kosten, die durch ein schlechtes Spiel verursacht werden, sind weitaus höher."

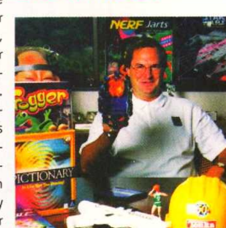
Quelle: **http://www.gamerscentral.net**

Firmen-Monopoly

Hasbro Interactive übernimmt MicroProse



Bislang hatte sich Hasbro Interactive in erster Linie mit Umsetzungen bekannter Brettspiele (Monopoly, Risiko, Trivial Pursuit) und weniger mit Produkten für Hardcore-Gamer einen Namen gemacht. Das soll jetzt mit der Übernahme von MicroProse anders werden: Das renommierte Unternehmen, zu dessen Gründern die Designer-Legenden Sid Meier und Bill Stealey gehören, hatte in seiner 17jährigen Geschichte immerhin so anspruchsvolle Titel wie die Civilization-Reihe, X-COM 1 – 3, MechWarrior, Geoff Crammonds Grand Prix 2 und Master of Orion im Programm. Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive, klärte über die Beweggründe für den Deal auf: „Über Nacht sind wir eine 100 Millionen Dollar schwere Europa-Company geworden. Jetzt können wir auch wirklich in jedem Genre konkurrieren." **ha**



Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive: „Wir sind nun in allen wichtigen PC-Spiel-Kategorien wettbewerbsfähig."

Info: http://www.hasbro.com

music maker V2000

Die Referenz für Hobby-Musiker am PC

Mit dem music maker V2000 ist Magix' hochwertige Software zur semiprofessionellen Musik- und Videoproduktion jetzt in einer neuen, überarbeiteten Version verfügbar. Zum ohnehin schon beachtlichen Funktionsumfang hinzugekommen ist nun u. a. eine Recording-Funktion, die das Erstellen und Editieren eigener Samples über die Soundkarte und Mikrofon bzw. HiFi-Anlage ermöglicht. Dank des überarbeiteten Interfaces gestaltet sich die Arbeit mit dem Programm jetzt noch komfortabler. Einsteiger werden den sogenannten „Auto Song Arranger" begrüßen, mit dem sich im Handumdrehen die ersten Arrangements erstellen lassen. Der Magix music maker V2000 ist ab Mitte September zu einem Preis von DM 99,- erhältlich, ab Ende des selben Monats gibt's dann für DM 199,- auch die Deluxe-Ausgabe mit zahlreichen professionellen Zusatzfeatures. **ha**

Info: http://www.magix.de



Der bewährte Magix music maker ist ab September für DM 99,- in der neuen Version V2000 erhältlich.



Musik-Arrangements lassen sich im music maker mit effektvollen Videos garnieren.

Blue Fang Games

Papyrus-Leute gründen eigene Firma



Adam Levesque und John Wheeler, die zuvor bei der Papyrus Design Group maßgeblich an der Entwicklung der NASCAR-Reihe und des nostalgischen Rennspiels Grand Prix Legends beteiligt waren, haben eine eigene Software-Firma mit dem Namen Blue Fang Games gegründet. Das erste Produkt des jungen Unternehmens, ein Rollenspiel, soll angeblich bereits in Arbeit sein. „Unser Ziel bei Blue Fang besteht darin, einzigartige Spielerfahrungen zu ermöglichen, indem wir neue Ideen ins Rollenspiel-Genre einbringen. Ich denke, wir haben das nötige Talent und die Erfahrung, um dieses Vorhaben zu realisieren", sagt der frischgebackene Blue Fang-Chef Adam Levesque. **ha**

Info: http://www.bluefang.com

Eidos Interactive

Tomb Raider-Publisher sahnt ab

Im ersten Quartal dieses Jahres brachte Eidos die Titel Final Fantasy VII, Commandos: Behind Enemy Lines, Deathtrap Dungeon, World League Soccer und Dominion auf den Markt und erzielte damit Einnahmen in Rekordhöhe: Laut dem nun vorliegenden Geschäftsbericht beliefen sich die Einnahmen während des Quartals auf 25,8 Millionen britische Pfund und der Netto-Verlust auf 3 Millionen Pfund. **ha**

Info: http://eidosinteractive.com

DIE ANDERE HITPARADE



RASANT! Bei Colin McRae Rally von den Codemasters fühlt man sich fast so, als ob man wirklich am Steuer eines Pistenflitzers sitzen würde. Besonders mit Force Feedback ein Heidenspaß!





SCHWEISSTREIBEND! Urban Assault fordert vom Spieler den ganzen Kerl und tritt den Beweis an, daß auch auf dem Action-Sektor originelle Ideen noch eine Chance haben!



TREKKER-LEID! Daß die Kombination aus Star Trek-Lizenz und Unreal-Engine nicht unbedingt ein supergeniales Spiel ergeben muß, zeigt MicroProses Klingon Honor Guard – enttäuschend!





INNOVATIV? Kenner von Software 2000s Bundesliga Manager-Reihe werden in der gerade erschienenen 98er Edition die spielerischen Neuerungen mit dem Mikroskop suchen müssen.



ABGESTÜRZT! Traumberuf Astronaut? Das Apollo 18-Debakel von Take Two Interactive ist bestens dazu geeignet, Anwärter auf diesen Job für alle Zeiten abzuschrecken.

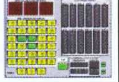


FOTO DES MONATS

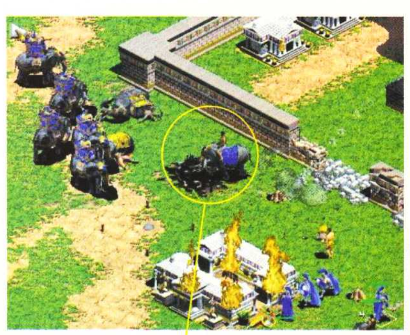


Alarm! Seltsame pinkfarbene Außerirdische im schottischen Hochland! Die bizarre Gestalt, die hier so neckisch die Zähne bleckt, wurde auf einem Presse-Event gesichtet, den Hasbro gemeinsam mit VIS Interactive anläßlich der bevorstehenden Veröffentlichung des Action-Spektakels H.E.D.Z. veranstaltete.


OLIVENFARMER
Ich muß unbedingt noch pünktlich zum Tempel kommen. Vorher muß ich allerdings noch diesen fürchterlichen Dreck aus meinen Kleidern waschen. Es werden viele alleinstehende Frauen dort sein heute abend. Der Priester hat gerüchteweise angekündigt, auf Geburtenkontrolle zu achten.
Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um d
zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein
stück in die Hand gedrückt und mich gebeten,
Fleisch für seine Haustiere zu besorgen.
WA
Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark wie seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.
PRIESTER
STEUEREINTREIBER
Wenn Sie planen ein Kolosseum zu errichten, wie ich vermute, werden Sie sehr viel Geld benötigen. Dieses Geld besorgen Ihnen Leute wie ich. Menschen die denken, einem Kind Süßigkeiten zu stehlen sei unrecht, haben noch nie gewagt dies zu probieren.
Wir sind das Volk...
SIERRA



CAESAR III™
Aufstände
oßes Gold-
n frisches
HMANN
Dem Wachmann Geld zu geben , damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatoren fressen zu lassen. Mal schaun was Die dazu gelernt haben.
LÖWENBÄNDIGER
HÄNDLER
Dieser Obstkorb sieht fantastisch aus. Es ist unglaublich nett von Ihnen, daß Sie ihn ausgerechnet Ihrem größten Feind schicken. Ich dachte Ihr haßt euch? Ich frage mich ob irgendjemand einen fehlenden Apfel vermisst?
Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.
Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.
• visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.
• variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.
• Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.
• Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende lang anhaltende Spielfreunde.
www.sierra.de
Impressions.
© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-


Als wahre Kampfmaschinen erweisen sich in The Rise of Rome die neuen gepanzerten Kriegselefanten, die praktisch alles mühelos niederwalzen, was sich ihnen in den Weg stellt.


Während manche User in Age of Empires beim Fog of War noch Anstoß an unschönen Ecken nahmen, gibt es an den weich abgerundeten Kanten in The Rise of Rome eigentlich nichts mehr auszusetzen.



Auf vielfachen Wunsch implementierten die Ensemble Studios bei der Expansion Disk Rise of Rome die Option, mehrere Einheiten eines Typs auf einmal in Auftrag zu geben.

Age of Empires: The Rise of Rome

ROM

Age of Empires ist mit seinem beinahe perfekt ausbalancierten Gameplay, seiner opulenten Grafik und seiner schier endlosen Spieltiefe ganz zu Recht eines der erfolgreichsten Echtzeit-trategiespiele überhaupt geworden – kaum ein Konkurrent kann hier mit Vergleichbarem aufwarten. Für die Entwicklung ihres Age of Empires-Expansion-Packs, in dem nun endlich auch die Römer Einzug ins Spiel halten, ließen sich die Ensemble Studios viel Zeit. „Klasse statt Masse" scheint ihre Devise zu sein, und nach den ersten Spielrunden mit der Beta-Version von Rise of Rome sieht es ganz so aus, als ob sich dieser Ansatz auszahlen würde...

So mancher Age of Empires-Fan wird sich bei Erscheinen des Programms vor etwa einem Jahr gewundert haben, warum beim Wettstreit der Imperien ausgerechnet die Römer keine Rolle spielen sollten. War es Zufall oder geschicktes Kalkül, daß sich die Ensemble Studios das Volk von Caesar, Nero und Vespasian für eine Erweiterungs-Disk aufgespart haben? Egal, jetzt bildet der Expansion-Pack The Rise of Rome jedenfalls eine elegante Überleitung zu dem im Frühjahr 1999 erscheinenden Age of Empires 2: The Age of Kings, das sich mit der Geschichte des Mittelalters befaßt. The Rise of Rome ist weit mehr als eine herkömmliche Add-on-CD: Neben drei neuen Kampagnen aus je 20 Missionen erhält der Spieler für sein Geld nämlich noch eine ganze Reihe attraktiver Erweiterungen, die auch das Hauptprogramm Age of Empires noch einmal deutlich aufwerten.

Vom Stadtstaat zum Weltreich

Im Mittelpunkt von The Rise of Rome stehen die Ereignisse der Jahre 10.000 v. Chr. bis 400 n.

Echtzeitstrategie/Add-on-CD

UND EHRE



Chr.: In der Kampagne The Birth of Rome verschlägt es Sie zunächst in den rauhen Norden Italiens, und Ihr Ziel besteht darin, gegen den Widerstand rivalisierender Völker eine Nation aufzubauen. Mit Erreichen der Eisenzeit folgen erbitterte Auseinandersetzungen mit den mächtigen Streitkräften Karthagos – können Sie sich hier behaupten, übernehmen Sie die Herrschaft über ganz Italien und Sizilien. Die zweite Kampagne – Ave Caesar! – hat den ungeheuren Machthunger Roms zum Thema, der die Grundlage für das weltweite Expansionsstreben bildet; Julius Caesar tritt auf den Plan, und als Spieler bekommt man laut Designer Bruce Shelley die Möglichkeit, vier seiner berühmtesten militärischen Operationen noch einmal auf dem Monitor nachzuerleben. In der dritten Kampagne sehen wir Rom am Höhepunkt seiner Macht – in allen Ecken des Reiches rührt sich erbitterter Widerstand, und auch in der innersten Führungsriege rumort es: Eine Mission befaßt sich beispielsweise mit der Schlacht Caesars gegen Pompeius um das höchste Amt im Staat, in einer anderen streiten sich gar vier rivalisierende Kaiser um den römischen Thron. Enemies of Rome, die abschließende Kampagne, setzt Sie an die Spitze einer der drei mit Rom verfeindeten Zivilisationen. Hier übernehmen Sie sogar einmal die Rolle des berühmten Hannibal, der dem Imperium mit seinen mächtigen Kriegselefanten erheblichen Schaden zufügen kann.

Multikulturell

Neben den Römern begegnen Ihnen auf der Rise of Rome-CD mit Karthago, Makedonien und Palmyra drei weitere neue Zivilisationen, die alle über ihre ganz spezifischen Eigenheiten verfügen. Die Römer haben beispielsweise Glück, wenn es ums Aufbauen einer funktionierenden Infrastruktur geht: Bei ihnen sind fast alle Gebäude wesentlich billiger zu haben als in den konkurrierenden Zivilisationen, Verteidigungsanlagen kosten sogar nur die Hälfte. Im Krieg setzt Rom vor allem auf Masse – seine Schwertkämpfer haben eine besonders hohe Angriffsrate und können enorm viel



Kampfgetümmel im alten Rom: Die von vielen Spielern als ärgerlich empfundene Einschränkung auf 50 Einheiten wurde in Rise of Rome endgültig fallengelassen.



Wer seine Flotte nicht dauernd im Auge behält, kann leicht sein blaues Wunder erleben: Blitzschnell läßt eine gegnerische Feuergaleere die eigenen Schiffchen buchstäblich in der Versenkung verschwinden.

Schaden anrichten. Karthago gehörte bekanntermaßen zu den härtesten Widersachern Roms, und so kann diese Zivilisation auch im Age of Empires-Add-on militärisch kräftig die Muskeln spielen lassen. Karthago präsentiert sich in erster Linie als Seemacht – nicht nur, daß seine Feuergaleeren der gegnerischen Marine kräftig das Fürchten lehren, nein, Hannibals Armee verfügt auch über die schnellsten Transportschiffe und kann so Bodentruppen in Windeseile ins gegnerische Terrain einschleusen. Mehr auf den Kampf zu Lande sind die Makedonier mit ihren Kriegselefanten und Hopliten spezialisiert; dabei kommt ihnen auch ihr großes Sichtfeld zugute. Nachteilig wirkt sich bei diesem Volk aus, daß es keine Tempel bauen und somit auch keine Priester ausbilden kann – dafür sind Makedonier allerdings auch gegen eventuelle Bekehrungsversuche gegnerischer Gottesmänner ziemlich immun. Palmyra hingegen spielt seine Stärken mehr auf der wirtschaftlichen Seite aus: Die Dorfbewohner dieser Zivilisation sind besonders leistungsfähig und erledigen ihre Aufgaben in einem atemberaubenden Tempo. Im Krieg setzt Palmyria besonders gerne Bogenschützen und Kamelreiter ein.

Antiker Forschergeist

Interessante Möglichkeiten eröffnen sich dem Spieler in Rise of Rome durch die überarbeiteten Forschungs-Optionen. So wurden bereits vorhandene Features besser ausbalanciert (z. B. schraubte Ensemble die Wirksamkeit von Katapulten etwas zurück) und eine Handvoll neue hinzugefügt: Priester können nun mit Kenntnissen in Medizin ihre Heilkraft auf das Dreifache verstärken oder sich im gegnerischen Lager als Märtyrer opfern, um Feinde zu bekehren. Besonders in Kriegszeiten zahlt es sich aus, wenn man rechtzeitig die Logistik erforscht hat: Dann nämlich zählt in der Bevölkerungsstatistik eine Kasernen-Einheit nur noch halb so viel wie ein Dorfbewohner – als Spieler hat man somit die Möglichkeit, beispielsweise die doppelte Anzahl an Schwertkämpfern auszubilden. Zusätzlichen Schutz kann man seinen Kriegern mit dem sogenannten Tower-Shield verschaffen, das die Widerstandskraft gegen Attacken von Wurfgeschossen oder Türmen deutlich steigert.

Herbert Aichinger

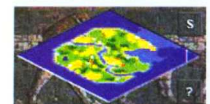
Voraussichtlich:	P100, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectX		
Multiplayer:	Modem, LAN, Internet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ensemble Studios/Microsoft	Erscheint:	Mai 1996

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

NEUE TERRAINS

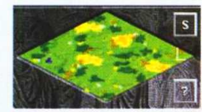
Kontinental

In der Regel wird ein großer Teil der Karte vom offenen Meer beherrscht und das Binnenland von Flüssen durchzogen. Große Fischbestände sorgen dafür, daß man schnell in die Bronze- und Eisenzeit voranschreiten kann. An der Küste ist jedoch stets mit feindlichen Attacken zu rechnen.



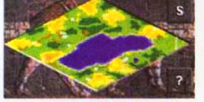
Hügelland

Eine rauhe Gegend, in der es zuweilen schwerfällt, genügend Nahrungsvorräte für sein Volk zusammenzukratzen. Dementsprechend mühsamer gelangt man ins nächste Zeitalter. Das zerklüftete Terrain bereitet einem auch beim Plazieren von Gebäuden öfter Probleme.



Mittelmeerraum

Wer den See in der Mitte kontrolliert, braucht sich angesichts der reichen Fischgründe wegen der Nahrungsversorgung keine grauen Haare wachsen zu lassen. Ein wehrhaftes System von Festungsmauern hält den Gegner wirkungsvoll auf Distanz.



Enge Stellen

Landmassen, die von fischreichen Flüssen durchzogen werden. Sehr schnelles Voranschreiten in die Bronze- und Eisenzeit ist möglich. Der eigene Bereich läßt sich gut durch Mauerwerk schützen – feindliche Attacken drohen in der Regel von der Meerseite.



NEUE EINHEITEN

The Rise of Rome bietet gegenüber dem Age of Empires-Hauptprogramm nur fünf neue Einheiten, die noch dazu teilweise lediglich Upgrades bereits bekannter Units sind. Die hierfür ausschlaggebenden Beweggründe der Entwickler: Lieber ein paar wenige Neuerungen einführen und bekannte Schwächen in Gameplay und Balancing ausgleichen, als eine vordergründig beeindruckende Zahl von eigentlich überflüssigen Zusatzfeatures reinzupacken. Diese Argumentation, die auf den ersten Blick vielleicht ein wenig nach Ausrede klingt, wirkt nach den ersten paar durchgespielten Rise of Rome-Missionen durchaus überzeugend.

Der Kamelreiter erweist sich als besonders effektiv im Einsatz gegen Kavallerie und schließt damit eine Lücke im Age of Empires-Hauptprogramm. Massierte Kavallerie-Attacken sind zwar nach wie vor möglich, aber mit Kamelreitern als Gegner auch wesentlich riskanter. Zur Kompensierung empfiehlt es sich, beispielsweise auch Schwertkämpfer und Bogenschützen einzusetzen.

Der gepanzerte Elefant ist sehr teuer und bewährt sich besonders bei der Belagerung von Festungen. Er kann mühelos Mauern und Türme zum Einsturz bringen oder ganze Siedlungen dem Erdboden gleichmachen. Wer diese tonnenschweren Kampfkolosse ins gegnerische Lager schickt, sollte sich aber auch darüber im klaren sein, daß sie sich nach der Konvertierung durch einen Priester gegen einen selbst wenden können.

Ein neuer Streitwagen mit scharfen Klingen an den Rädern für den Nahkampf kann sich zum Schrecken aller Priester entwickeln, wenn man ihn in Massen einsetzt. Für sich allein ist diese ab der Eisenzeit verfügbare Einheit trotz diverser Upgrades relativ verletzlich und sollte deshalb stets zu mehreren in die Schlacht geschickt werden. Besonders gute Streitwagen dieser Art finden sich bei den Ägyptern.

Zivilisationen, die bisher im Seekrieg benachteiligt waren, können sich nun ab der Eisenzeit mit der Feuer-Galeere wirkungsvoll gegen die Attacken von stolzen Kriegsschiffen anderer Völker wehren. Feuergaleeren eignen sich nur für den Nahkampf, können jedoch in Windeseile ganze gegnerische Flotten in Flammen aufgehen lassen. Vorsicht beim Einsatz gegen Katapult-Triremen!

Dieser unscheinbare, schlecht gepanzerte Kerl kann es mit seiner Steinschleuder locker mit zwei bis drei Bogenschützen aufnehmen und empfiehlt sich deshalb ganz besonders gegen massive Attacken eben jener Einheiten. Steinewerfer sind sehr preiswert und leisten auch bei der Zerstörung von Mauern und Türmen hervorragende Dienste.

RÖMISCHER BAUSTIL

Insgesamt bekommen Sie in The Rise of Rome 25 neue Gebäudetypen zu sehen, die sich allesamt mehr oder weniger eng am Baustil der jeweiligen Zivilisation orientieren. Eine kleine Auswahl der verfügbaren römischen Bauwerke mit ihren grundlegenden Eigenschaften soll Ihnen einen ersten Eindruck dessen vermitteln, was Sie in The Rise of Rome an Architektur erwartet.

REGIERUNGSSITZ



Bronzezeit
Voraussetzungen: ....Dorfzentrum
Kosten:....................175 Holz
Hit Points:......................350

KASERNE



Steinzeit
Voraussetzungen: ..Dorfzentrum
Kosten:....................125 Holz
Hit Points:......................350

STALL



Steinzeit
Voraussetzungen: ..Dorfzentrum, Kaserne
Kosten: ....150 Holz
Hit Points:......................350

LAGERGRUBE



Steinzeit
Voraussetzungen: ..Dorfzentrum
Kosten: ....120 Holz
Hit Points:......................350

HAFEN



Steinzeit
Voraussetzungen: ..Dorfzentrum
Kosten: ....100 Holz
Hit Points:......................350

TEMPEL



Bronzezeit
Voraussetzung:....Dorfzentrum, Kornspeicher, Markt
Kosten: ....200 Holz
Hit Points:......................350

Wer bislang glaubte, mit Age of Empires wäre der Zenith der historischen Echtzeit-Strategiespiele erreicht, wird sich vermutlich im Frühjahr des kommenden Jahres eines Besseren belehren lassen müssen: Mit Age of Kings entwickeln die Ensemble Studios ihr Konzept konsequent weiter und wollen zeigen, daß sie mit ihrem Latein noch lange nicht am Ende sind.

Age of Empires 2: Age of Kings – Echtzeitstrategie

THRON-ANWÄRTER



Landwirtschaft kann in Age of Kings nicht mehr überall, sondern nur noch auf fruchtbarem Boden betrieben werden. Wer seine Äcker jedoch nicht ordentlich bestellt, gefährdet seine Ernte durch wucherndes Unkraut.



Verletzte Personen können sich in Age of Kings in Kirchen oder Burgen zurückziehen, um sich heilen zu lassen. Besetzt man seine Wachtürme mit weiteren Bogenschützen, gewinnen sie zusätzlich an Feuerkraft.

Age of Kings setzt da an, wo Rise of Rome geendet hat: Alles dreht sich in diesem Spiel ums Mittelalter; abgedeckt wird die Zeit von 450 bis 1450 n. Chr., gegliedert in vier Abschnitte, die sich grob an der gängigen Einteilung in den Geschichtsbüchern orientieren: Auf die Dark Ages (frühes Mittelalter) folgen das Feudal Age (Zeitalter des Lehnswesens), das Castle Age (Hochmittelalter) und das Imperial Age (Spätmittelalter). Statt mit Ägyptern, Griechen oder Römern haben Sie es nun mit 13 verschiedenen europäischen und asiatischen Kulturen zu tun: Franken, Kelten, Wikinger, Engländer, Germanen, Goten, Byzantiner, Mongolen, Sarazenen, Türken, Mongolen, Japaner und Chinesen geben sich in Age of Kings die Ehre. Unterschieden sich die einzelnen Völker in Age of Empires optisch oft nur marginal, bekommt jede Zivilisation in Age of Kings ihren ganz eigenen Stempel aufgedrückt: Die Palette der Unterschiede reicht von der landesüblichen Tracht über den charakteristischen Baustil bis hin zu typischen Waffen und Technologien. Brillieren beispielsweise die Wikinger als Seefahrernation, bieten die Engländer ihre gefürchteten Langbogenschützen auf, mit denen sie sich seinerzeit vor allem bei den Franzosen Respekt verschafften. Nicht alle Völker in Age of Kings lassen sich an einem schönen Fleckchen Erde nieder und gründen Siedlungen; manche ziehen das Nomadenleben vor und „verdienen" sich ihren Lebensunterhalt mit Raubzügen und Plünderungen.

Neue Schlachtordnung

Nicht nur die Optik, auch die Taktik wurde in Age of Kings bei der Kriegsführung ans mittelalterliche Vorbild angepaßt und erweitert. Der Spieler kann seine Truppen jetzt in Garnison legen, Formationen bilden oder z. B. die Vorteile eines Flankenangriffs nutzen. Dank des von Grund auf neu konzipierten KI-Systems reagieren Ihre Soldaten nun „intelligenter" und hören auf Kommandos wie „Bewachen", „Patrouillieren" und „Folgen". Mehrere Aggressionsstufen regeln die Intensität ihrer Angriffslust, und mit einem neuartigen Wegpunkte-System wird vermieden, daß Ihre Kämpfer unterwegs irgendwo in der Gegend „hängenbleiben". In der Seeschlacht dürfen gegnerische Schiffe nun nicht nur versenkt, sondern auch gerammt und geentert werden. Selbstverständlich fand auch die seit dem Altertum erheblich weiterentwickelte Kriegsmaschinerie des Mittelalters Eingang in Age of Kings: Statt Keulenkämpfern und Streitwagen steuern Sie Einheiten wie Pikeniere, Ritter, japanische Samurai, Krieger mit mächtigen Zweihändern und Kanoniere und belagern gegnerische Burgen mit schweren Trebuchets. Da sich die Ensemble Studios bei Age of Kings um größtmöglichen Realismus bemühten, heißt es in diesem Programm Abschied nehmen von den magischen Bekehrungskünsten der Priester. Letztere wurden durch Mönche ersetzt, die gegnerische Krieger zwar durch flammende Predigten zum Überlaufen bewegen, aber keine Bauwerke mehr konvertieren können. Wer sich feindlicher Gebäude bemächtigen will, muß jetzt schon zuerst die Wachen überwältigen, dann einbrechen und den entstandenen Schaden reparieren, bevor er den Bau für eigene Zwecke nutzen kann.



Die gewaltigen Fallgitter, mit denen die Tore wehrhafter Burgen geschützt sind, lassen sich auf Mausklick öffnen und schließen. Wer den Durchgang gerade in dem Moment passiert, in dem die schwere Eisenkonstruktion herabrasselt, nimmt ein trauriges Ende.



Trotz des lebhaften Treibens auf dem Bildschirm geht in Age of Kings die Übersicht nie verloren. Einheiten, die durch Häuser oder Bäume verdeckt sind, werden durch feine Umrißlinien angedeutet.



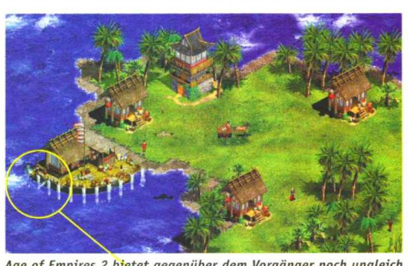
Landwirtschaft kann in Age of Kings nicht mehr überall, sondern nur noch auf fruchtbarem Boden betrieben werden. Wer seine Äcker jedoch nicht ordentlich bestellt, gefährdet seine Ernte durch wild wucherndes Unkraut.



Bei der Burgenbelagerung leisten die gewaltigen Trebuchets unschätzbare Dienste. Sie haben allerdings den Nachteil, daß sie am Einsatzort erst aufgebaut werden müssen und in dieser Phase leicht zerstört werden können.

Marktwirtschaft

Spieler, die sich nicht zum großen Schlachtenlenker berufen fühlen, erhalten in Age of Kings gegenüber dem Vorgänger ein viel größeres Betätigungsfeld in Wirtschaft und Handel. Zu den vier Ressourcen Nahrung, Holz, Stein und Gold aus Age of Empires kommt in Age of Kings das Eisenerz hinzu. Im Unterschied zum ersten Teil kann Gold diesmal nicht als Rohstoff abgebaut werden, sondern ist durch den Handel mit anderen Ressourcen zu erlangen. Holz und Nahrung sind nun regenerierbar – Wälder wachsen (sehr langsam) nach, wenn man sie nicht bis auf den letzten Baum abholzt, ebenso vermehren sich die Tiere, was jedoch z. B. bei den Wolfsrudeln auch unerwünschte Nebeneffekte haben kann. Die Felder der Bauernhöfe werden nicht mehr wie im ersten Teil nach einer Weile unfruchtbar, sondern produzieren kontinuierlich Getreide. Trotzdem sollte man seine Farmen stets von einem Bauern betreuen lassen – vernachlässigt man seine Felder, wuchert das Unkraut und verlangsamt damit die Nahrungsproduktion. Eine wesentlich wichtigere Rolle als bisher wird in Age of Kings der Handel spielen: Zu den bereits bekannten Seehandelsrouten gesellen sich jetzt auch Handelswege auf dem Festland, die von Karawanen genutzt werden. Primär wird der Warenaustausch zwischen den einzelnen Völkern durch Angebot und Nachfrage geregelt, aber dem Spieler stehen hier auch zusätzliche Mittel zur Verfügung, um die Wirtschaft zu seinen Gunsten zu beeinflussen: Das Horten von Gütern ist ebenso möglich wie Preis-Dumping oder das Verhängen von Sanktionen und Handelsembargos.



Age of Empires 2 bietet gegenüber dem Vorgänger noch ungleich mehr grafische Details – beachten Sie beispielsweise, wie sich hier die Hafenanlage im Wasser spiegelt und sich die Wellen kräuseln. Es verwundert demnach kaum, daß Age of Kings mindestens nach einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten verlangt.

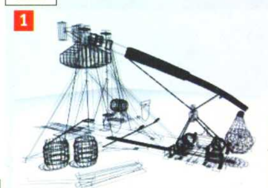
Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium 133, 32 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectX		
Multiplayer:	Modem, LAN, Internet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ensemble Studios/Microsoft	Erscheint:	März 1999

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

WAFFENWERKSTATT

Ungefähr zwei Wochen nahm es nach Aussagen der Ensemble-Grafiker in Anspruch, eine Belagerungsmaschine von der ersten Skizze nach historischen Vorbildern (1) über ein Drahtgittermodell (2) bis hin zum fertig gerenderten Kriegsgerät (3) zu entwickeln.

1


2


3




Handelswaren werden über Land per Pferdekarren oder zu Wasser per Schiff zu anderen Märkten transportiert – die Anzahl der Fähnchen am Dock gibt einen Hinweis auf die wirtschaftliche Bedeutung der Siedlung.



Handel spielt eine wichtige Rolle in Age of Kings. Kaufleute aus aller Herren Länder treffen auf dem Markt zusammen, um ihre Waren zu möglichst günstigen Bedingungen loszuschlagen.

Stuart Moulder, Product Unit Manager für Action- und Strategiespiele bei Microsoft Entertainment, stellte sich auf der CeBIT Home in Hannover freundlicherweise unseren Fragen zur Zukunft der Age of Empires-Reihe.

PC ACTION Angesichts des Erfolgs von Age of Empires kann man wohl davon ausgehen, daß Sie von den Spielern eine Menge Feedback erhalten haben. Gibt es in Rise of Rome oder Age of Kings Neuerungen, die speziell auf Anregungen von Age of Empires-Fans zurückgehen?

Stuart Moulder: Wir haben in der Tat sehr viel Rückmeldung von Age of Empires-Spielern bekommen, und zahlreiche Verbesserungsvorschläge fanden auch Eingang in unsere aktuellen Projekte. Immer wieder wurde beispielsweise der Wunsch laut, die Produktion mehrerer Einheiten ein und desselben Typs in einem Zug in Auftrag geben zu können. Diesen Vorschlag setzten die Ensemble Studios nun für Rise of Rome um: Es ist jetzt möglich, mit einem Schlag bis zu sechs Units in eine Produktions-Warteschlange zu stellen. Darüber hinaus wurde das Limit für die Zahl der möglichen Einheiten endgültig von 50 auf 200 erhöht. Age of Empires 2 wartet gegenüber dem Vorgänger bei der Kriegführung mit völlig neuen Möglichkeiten auf: Man kann jetzt mit seinen Einheiten Formationen bilden und beispielsweise seine Bogenschützen hinter der Kavallerie hermarschieren lassen. Dieses Feature verleiht den Kämpfen in Age of Kings einen wesentlich taktischeren Anstrich und macht dem chaotischen Durcheinander ein Ende, das manchmal auf den Schlachtfeldern von Age of Empires herrschte.

PC ACTION Finden sich Elemente in Age of Empires, bei denen die Ensemble Studios oder Microsoft selbst der Meinung waren, sie seien noch nicht optimal gelöst?

Stuart Moulder: Es herrschte Einigkeit darüber, daß die oben bereits erwähnte Art der Einheiten-Produktion verbesserungsbedürftig war. Außerdem stellten wir fest, daß es Spieler gibt, die den militärischen Aspekt von Age of Empires nicht besonders mögen und sich lieber ganz auf die wirtschaftliche Seite des Spiels konzentrieren würden. Also haben wir das Handelssystem, das in Age of Empires ja nur rudimentär existierte, für den zweiten Teil wesentlich komplexer gestaltet und ausgeweitet. Es ist jetzt theoretisch möglich, den Sieg ganz friedlich allein durch wirtschaftliche Überlegenheit zu erreichen.

PC ACTION In Age of Empires orientierten sich die Kampagnen im großen und ganzen an der historischen Realität, während Einheiten und Entwicklungsbäume eher frei an geschichtliche Gegebenheiten angelehnt waren. Wo ziehen Sie beim Spieledesign die Linie zwischen dem Verlangen nach historischer Authentizität und Phantasie?

Stuart Moulder: Für das grundsätzliche Design von Age of Empires ist Bruce Shelley verantwortlich. Seine Vorgehensweise sieht dabei folgendermaßen aus: Er nimmt die historische Realität als Ausgangspunkt für die Grundstruktur seines Spiels. Je weiter das Konzept voranschreitet, desto deutlicher wird, an welchen Stellen zugunsten einer guten Spielbarkeit Kompromisse zwischen Wirklichkeit und Fiktion eingegangen werden müssen. Oberste Priorität haben dabei stets das Gameplay und die korrekte Ausbalancierung der einzelnen Spiel-Elemente.

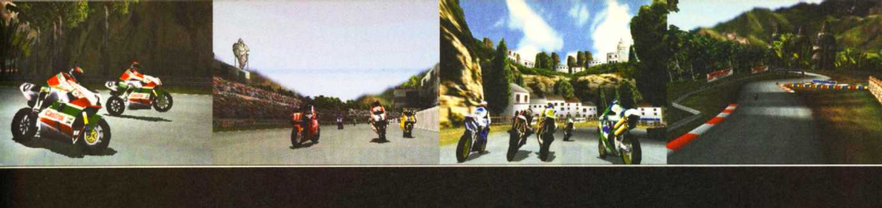
PC ACTION Wie gestalteten sich die Recherchen für den historischen Background von Age of Empires 2?

Stuart Moulder: Bruce ging bei seinen Recherchen mehrstufig vor: Zunächst hat er sich ganz allgemein mit den Zeitepochen beschäftigt, die dem Spiel zugrundegelegt werden sollten. Im Zentrum seines Interesses standen dabei Aspekte wie Kultur, Technologie, Handels- und Kriegswesen. Anschließend wandte er sich ganz gezielt den verschiedenen Imperien zu, die in Age of Empires 2 Eingang finden sollten. Auch für die Kriegsmaschinerie, die in Age of Empires 2 zu sehen sein wird, betrieb Bruce eingehende Studien: Geräte wie Katapulte basieren auf realen Vorbildern, und die Künstler der Ensemble Studios wurden so gut wie möglich mit authentischen historischen Darstellungen versorgt, nach denen sie ihr Design ausrichten konnten. Dennoch nahmen wir uns auch hier die eine oder andere Freiheit: Anders als ihre historischen Vorbilder werden beispielsweise die Katapulte in Age of Empires 2 nicht nur zur Belagerung, sondern auch in der offenen Schlacht eingesetzt.

PC ACTION Zweifellos steckt im Age of Empires-Konzept noch ein ungeheures Potential für weitere Spiele. Existieren zum jetzigen Zeitpunkt schon konkrete Pläne, in welche Richtung die Entwicklung weitergehen wird?

Stuart Moulder: Es kann gut sein, daß Age of Kings nicht das letzte Age of Empires-Spiel bleiben wird. Aber bei den Ensemble Studios ist man momentan voll damit ausgelastet, Rise of Rome den letzten Schliff zu verpassen und die Entwicklung von Age of Kings voranzutreiben. Was die Zukunft im einzelnen bringen wird, ist momentan noch unklar – bisher war einfach noch nicht genügend Zeit, um sich darüber intensivere Gedanken zu machen. Gegenwärtig haben einfach das Balancing des Expansion-Packs und Age of Empires 2 Vorrang.

PC ACTION Mr. Moulder, wir danken Ihnen für das Gespräch!





Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS



Castrol
HONDA



Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS



PlayStation



COMPACT
disc PC
CD-ROM



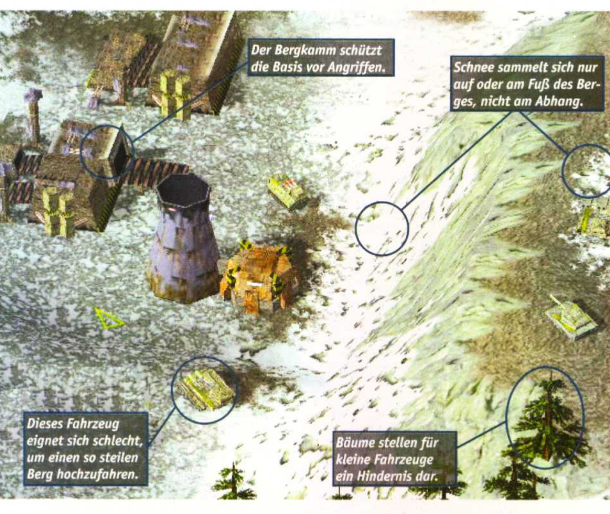


ATI
3D

Earth 2150 • Echtzeitstrategie

ENTWICKLUN

Im Genre Echtzeitstrategie geht es heiß zur Sache. Die Clone-Kriege sind noch nicht beendet, und Kunden sind für jedes innovative Feature dankbar. Alteingesessene und neue Softwareschmieden fahren schwerere Geschütze auf. Westwood dürfte mit C&C 3: Tiberian Sun für dieses Jahr den neuen Standard setzen, aber die Konkurrenz schläft nicht und plant schon ihren Gegenangriff.



Mit Earth 2140 feierte Topware einen grandiosen Einstieg in die Echtzeitstrategie. Hauptgrund dafür war sicher der phänomenale Preis, denn qualitativ konnte es mit mehreren anderen Genrevertretern nicht ganz mithalten. Beim nächsten Mal wird wie immer alles anders. Earth 2150 wandert nur als Vollpreisspiel über den Ladentisch, kann sich dafür aber sehen lassen. Was die polnische Softwareschmiede da bis jetzt schon auf die Beine gestellt hat, schlägt jeden Genrevertreter um Längen. Schon allein die Story weiß zu überzeugen. Der globale Krieg 2140 schleuderte die Erde aus ihrer Bahn. Der blaue Planet befindet sich nun auf Kollisionskurs mit der Sonne. Das Ende der menschlichen Rasse steht bevor. Einzige Chance: Eine Evakuierung auf bewohnbare Planeten in anderen Sternensystemen. Leider reichen die Ressourcen der Welt nicht aus, um genügend Raumschiffe für alle Menschen zu bauen. Der nächste Krieg ist vorprogrammiert und mit Sicherheit noch gnadenloser. Denn nur wer gewinnt, bleibt am Leben.

Jedes Gebäude hat mehrere animierte Suchscheinwerfer, um Feinde in der Nacht zu entdecken.



Steilufer und Fluß stellen ein Hindernis dar. Vielleicht sollte man das Wasser ableiten?

Apokalypse

Was an dieser Vorgeschichte so toll ist? Nun, sie erlaubt den Designern, die Ereignisse im Spiel zu erklären. Während der ersten Szenarien gleicht die Erde noch einem fruchtbaren Planeten. Grüne Hügel, kräftige Bäume und ganz gewöhnliches Wetter sind deutlich sichtbar. Dann schmelzen die Eiskappen der Pole ab, im Winter fällt kein Schnee mehr, und der Meeresspiegel steigt dramatisch. Mit der Zeit erhöht sich jedoch die Temperatur so extrem, daß nur noch eine riesige Wüste übrig bleibt. Das Klima wandelt sich, und schreckliche Stürme verwüsten die letzten Wälder. In der nächsten Phase kommt die Erde der Sonne so nahe, daß die erhöhte Anziehungskraft die Erdkruste aufreißt. Vulkane brechen aus, und Lavaseen bilden sich in den niedrigeren Gegenden. Meteoriten schlagen, ohne restlos zu verglühen, auf der Oberfläche ein. Wenn der Spieler bis zu diesem Zeitpunkt seine Raumschiffe noch nicht fertig hat, ist er hoffnungslos verloren. Er befindet sich also ständig im Zwist, wofür er seine Ressourcen nutzen soll: Für den Bau der Raumflotte oder neuer Waffen, um noch mehr Rohstoffe der Gegner zu erbeuten? Wer zu gierig ist, erobert vielleicht die Welt, verliert aber das Leben.

Echtes 3D

An der Grafikqualität soll sich zwar noch einiges verbessern, aber auch diese ersten Screenshots sehen bereits imposant aus und zeigen einige Features des Spiels. Das 3D-Terrain läßt sich wie in Populous 3 vom Spieler verändern.

GSSPRUNG



In der Nacht schalten die Fahrzeuge automatisch die Scheinwerfer ein und tauchen das Gelände in künstliches Licht.

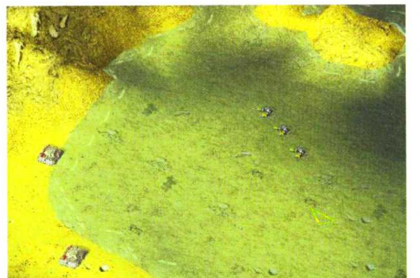


Die Spinnenroboter sind in schwierigem Gelände noch extrem schnell, können es aber nicht mit der Feuerkraft der großen Mechs aufnehmen.

Bagger tragen Berge ab, errichten Wälle um die eigene Basis oder graben Tunnels zum Gegner. Natürlich hat Topware auch an die realistischen Auswirkungen gedacht. Einheiten auf Bergen haben eine höhere Sicht- und Schußweite, indirektes Feuer durch Artillerie ist möglich, Steigungen und Terrain wirken sich auf die Geschwindigkeit der Einheiten aus. Das gab es schon fast alles in Total Annihilation!? In Earth 2150 spielt zudem Wetter eine Rolle. Bei starken Stürmen können Flugzeuge nicht starten, durch Regen entstehen kleine Seen, und Nebel schränkt die Sicht ein. Zufrieden? Das war erst der Anfang! Besonders überraschende Angriffe auf den Gegner sollte man des Nachts ausführen. Nein, es gibt keine reinen Nachtmissionen, sondern die Sonne geht in regelmäßigen Zeitabschnitten auf und wieder unter. Wer im Spiel genau hinsieht, bemerkt, daß die Schatten wie bei einer Sonnenuhr langsam wandern.

Bewegte Bilder

Myth hat eindrucksvoll die Vorteile einer richtigen 3D-Engine in einem Echtzeit-Strategiespiel unter Beweis gestellt. Die Engine von Earth 2150 ist ähnlich aufgebaut. Das gesamte Gelände besteht aus Dreiecken, die ein klar erkennbares Relief bilden. Wie in Myth darf der Spieler die Karte nach Wunsch drehen. Dadurch dreht sich der Radar nicht mit, sondern bleibt starr. Die Blickrichtung ist trotzdem offensichtlich, denn der angezeigte Ausschnitt der Karte ist im Radar eingezeichnet. Aus der Vogelperspektive bildet er ein Rechteck, sobald man aber den Blickwinkel ändert, verwandelt sich die angezeigte Form in ein Parallelogramm der passenden Größe. So sieht der Spieler zwar nicht mehr, was hinter seiner Kamera passiert. Zudem bildet das 3D-Terrain automatisch tote Winkel. Dafür erhöht sich die Sichtweite jedoch beträchtlich. Einheiten direkt vor einem sind wie erwartet optisch größer, Truppenteile in der Nähe des Horizonts wirken kleiner. Wer keinen Blick für eine dreidimensionale Umgebung hat, obwohl es einem die Grafik von Earth 2150 schon jetzt leicht macht, kann auch ganz auf den Blickwinkel verzichten und nur aus der Standardansicht von oben auf die Karte blicken. Dann sieht man aber nicht soviel? Nun, mit dem stufenlosen Zoom läßt sich dieses Manko leicht ausgleichen.



Einige kleinere Fahrzeuge sind amphibisch. Obwohl das animierte Wasser schon gut aussieht, will Topware diese Grafik überarbeiten.

Virtuelle Schlachtfelder

Earth 2150 bietet noch sehr viel mehr Features, die das Spiel geradezu in ein virtuelles Schlachtfeld verwandeln. An jede noch so geringe Kleinigkeit haben die Designer gedacht. Obwohl sich die Arbeiten in einer relativ frühen Phase befinden, läßt sich jetzt schon ungefähr die enorme Bedeutung abschätzen, die das Spiel auf das gesamte Genre haben dürfte. Topware kündigte das Wunderwerk bereits für März 1999 an. Bis dahin informieren wir Sie bestens über weitere Besonderheiten dieses hitverdächtigen Projekts.

Alexander Geltenpoth

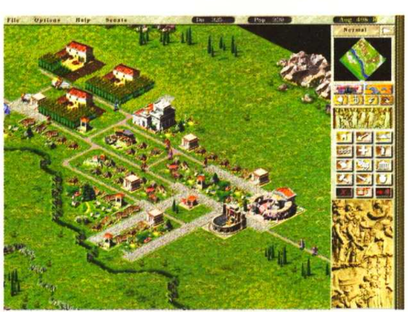
Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D, DirectSound		
Multiplayer:	LAN/TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Topware	Erscheint:	März 1999

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Caesar III • Strategie/WiSim

SPIELERLATEIN

Daß die alten Römer nicht nur vertrocknete Altphilologen und eifrige Geschichtsforscher begeistern können, bewies Impressions spätestens 1995 mit dem zweiten Teil der Caesar-Serie. Mehr als eine halbe Million Käufer ließen sich bislang von diesem Spiel in die Zeit der Centurionen und Legionäre zurückversetzen...



Um Ihre Römer zufriedenzustellen, sorgen Sie nicht nur für Brot und Spiele, sondern auch für militärischen Schutz und Bildung.

Bedenkt man die Neuerungen, die das Impressions-Team um David Lester in Caesar III implementiert hat, könnte dieser Titel den Erfolg des Vorgängers möglicherweise noch überflügeln. Beibehalten wurde auch im dritten Teil das SimCity-ähnliche Aufbau-Prinzip, nach dem Sie allmählich eine prächtige Römerstadt mit (hoffentlich) funktionierender Infrastruktur hochziehen. Anders als bisher steuern Sie die Geschicke Ihrer Provinz und Ihrer Stadt sowie die Kämpfe mit Ihren Widersachern jedoch nicht mehr auf drei separaten Screens, sondern sämtliche Aktionen finden in ein und demselben Bildschirm statt. Dies vereinfacht zum einen die Benutzerführung und kommt zum anderen auch der Atmosphäre zugute.

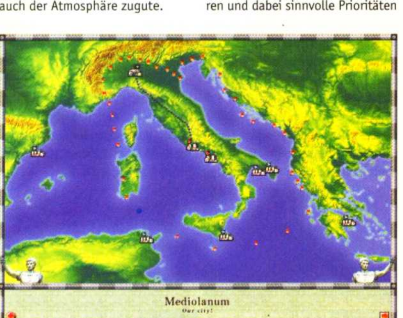
Lebendige Römer

Viel belebter als vorher geht es nun in Ihrer Römerstadt zu, und die detailverliebten Animationen der geschäftig umherwuselnden Bürger spiegeln sogar deren Befinden wider: Leiden sie beispielsweise Hunger, kann sich diese Unzufriedenheit auf dem Bildschirm durchaus in einem handfesten Aufruhr entladen! Klicken Sie einen Römer direkt an, sagt er Ihnen sogar, was ihn momentan beschäftigt oder woran es ihm mangelt – es ist also in vielen Fällen gar nicht mehr nötig, wichtige Informationen über das (ebenfalls optimierte) Menü abzurufen. Zudem sind Ihre Untertanen in ihren Handlungen viel selbständiger geworden; sie haben gelernt, ihre Aufgaben automatisch auszuführen und dabei sinnvolle Prioritäten zu setzen – Ihnen bleibt also Zeit, sich in aller Ruhe auf das Makromanagement zu konzentrieren und beispielsweise die Wasser- oder Nahrungsversorgung zu optimieren. Caesar III bietet Ihnen zwei verschiedene Spielmodi: Entweder entscheiden Sie sich für die Kampagne aus 15 Missionen, die von einem achtteiligen Tutorial eingeleitet wird, oder Sie gestalten Ihre römische Stadt im „City Construction Kit" völlig frei nach Lust und Laune. In beiden Fällen bleiben Sie jedoch leider völlig auf sich gestellt: Einen Mehrspieler-Modus hat man bei Impressions für Caesar III nämlich nicht vorgesehen.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectX		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Impressions/Sierra	Erscheint:	Oktober 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft



Eine Übersichtskarte des Reichs gibt Aufschluß über bereits eroberte Gebiete und Handelsrouten, die von Ihrer Stadt bedient werden.



Subscreens ermöglichen es Ihnen, den Zustand Ihrer Stadt z. B. in Sachen Wasserversorgung oder Kriminalitätsrate zu kontrollieren.

Sports TV: Boxing

RING FREI!

Henry Maske hat die Handschuhe an den Nagel gehängt, Graciano Rocchigiani läßt die Fäuste lieber außerhalb des Rings fliegen, Axel Schulz ist von seiner Top-Form genau so weit entfernt wie vom WM-Titel, und vom Nachwuchs fehlt jede Spur. Doch das können Sie als Trainer und Manager in einer Person jetzt ändern...

Zahlreiche Sportarten, in erster Linie natürlich Fußball, dienten Softwareschmieden bereits als Vorlage für eine Wirtschafts-Simulation. Silver Style Entertainment, Entwicklerteam von Sports TV: Boxing, betritt mutigen Schrittes Neuland. Boxmanager gab's bislang selten wie abgebissene Ohrläppchen während eines Kampfes – hier ist der erste. Als Trainer und Manager Ihres eigenen Boxstalls ist Ihr Ziel definiert: Sie wollen Sportgeschichte schreiben und Ihre Schützlinge langsam, aber sicher in der Weltspitze etablieren, um letztendlich den WM-Titel zu gewinnen.

Die Qual der Wahl

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen sechs Spielmodi sowie drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Im Spiel-Modus „Star-Manager" nehmen Sie einen Top-Boxer unter Vertrag, der Weg zum Siegeslorbeer ist nicht weit. Oder aber Sie fangen ganz bei Null an und schlagen sich mit Ihrem anfangs völlig unbekannten Boxstall bis an die Weltspitze durch. Eine andere Alternative stellt der Adventure-Mode dar, der sich vom zuvor erwähnten Spiel-Modus darin unterscheidet, daß diesmal eine Rahmenhandlung für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Desweiteren gibt es die Möglichkeit, seinen eigenen Boxer mit Hilfe verschiedener Charakterattribute zu kreieren. Nach der Qual der Auswahl geht die Arbeit erst richtig los. Immobilien verschiedenster Qualität können angemietet und gekauft, der Trainingsplan muß erstellt werden, denn schließlich soll die Form Ihres Schützlings ja kontinuierlich ansteigen. Arzt- und Saunagänge müssen koordiniert werden, und auch für die Sicherheit Ihres Boxers sollten Sie ab einem gewissen Bekanntheitsgrad sorgen. Sobald Ihr Schützling in ansprechender Form ist, organisieren Sie einen Kampf gegen einen mehr oder minder starken Konkurrenten. Damit alleine ist Ihr Job aber noch längst nicht getan: Alle Kämpfe können nicht nur in feinster 3D-Grafik bestaunt werden, während des Kampfes können Sie auch Anweisungen in den Ring brüllen, in den Ringpausen Verletzungen versorgen und die Kampfstrategie ändern, nur so kann Ihr Schützling seinem Gegenüber dann so richtig auf die Zwölf kloppen.


In der Trainingshalle wird der Grundstein für einen erfolgreichen Kampf Ihres Schützlings gelegt.



Ein Kampf gegen die Nr. 8 der Welt wäre finanziell sehr lukrativ, aber schaffen Sie das?


Mit Hilfe des Boxeditors weisen Sie Ihrem künftigem Champion alle siegbringenden Attribute zu.



Während des Kampfes können Sie Ihrem Boxer Anweisungen zurufen.

Punktsieg?

Auf Originalnamen der Boxer muß aus Lizenzgründen verzichtet werden, mit Hilfe des Editors lassen sich Kerle wie Mike Tyron aber korrekt umtaufen. Die intuitive Maussteuerung und die Online-Hilfe ermöglichen selbst Anfängern einen leichten Einstieg. Generell gibt die Beta-Version Anlaß zur Hoffnung: Die 3D-Grafik der Kämpfe überzeugt, das Konzept, dort Action-Elemente einzubinden, geht auf. Von uns aus darf Sports TV: Boxing im Herbst das angestaubte Genre gern wachprügeln.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D, DirectDraw, DirectSound		
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Silver Style Entertainment	Erscheint:	Oktober 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

NHL 99 • Sportspiel

ALLE JAHRE WIEDER...

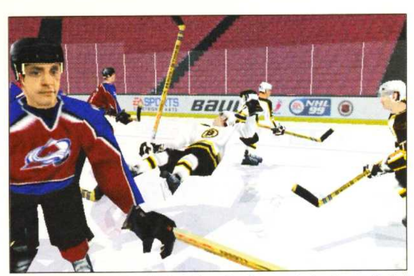
...kommt Freude auf. Mit schöner Regelmäßigkeit läutet EA Sports im Oktober mit dem neuesten Sproß der NHL-Familie die Sportspiel-Festwochen ein. Auch in diesem Jahr werden wir nicht enttäuscht. Die Kanadier kündigen für NHL 99 schnellere Spiele, härtere Schüsse und schlauere Mitspieler an.

Im Vergleich zu den beiden Vorjahren sind diesmal die wenigsten Verbesserungen der Vorzeige-Simulation gleich auf den ersten Blick zu erkennen, sondern offenbaren sich erst nach ein paar Spielminuten. Das gilt natürlich nicht für die Menüs, die augenscheinlich komplett neu gestaltet wurden. Das aufgeräumte Hauptmenü mit lediglich acht Schaltflächen weist bereits auf die erste Neuerung hin: Eine „Coaching Drill"-Funktion fällt ins Auge, die in bewährter Zusammenarbeit mit Marc Crawford entstand, seines Zeichens Trainer der Colorado Avalanche und Stanley Cup-Sieger 1996. Dahinter verbirgt sich eine Art taktischer Übungsmodus, der es erlaubt, sämtliche Spielzüge im voraus einzuüben und die läuferischen Qualitäten der Kufenkünstler kennenzulernen. Egal ob Sie





Hmm, leere Ränge und nur zwei Spieler plus Torwart zu sehen? Ah, der Drill-Modus, wo Sie Spielsituationen beliebig nachstellen können!



Scheinbar unbeteiligt blickt Colorados Kamensky ins Leere. Dabei hat er soeben den Center der Boston Bruins voll auflaufen lassen.

Eins-gegen-Eins spielen wollen oder das Passen hinter den Toren zu perfektionieren versuchen, hier können Sie das tun – und zwar solange Sie Lust dazu haben. Mit den Coaching Drills steht erstmals ein Menüpunkt zur Verfügung, der sowohl fortgeschrittenen Cracks den Weg zur Perfektion ebnet, als auch Anfängern die ersten Schritte auf dem glatten Parkett erleichtert. Überhaupt wurde in diesem Jahr den NHL-Einsteigern besonders gedacht. Den klassischen Schwierigkeitsgraden Rookie, Profi und Allstar fügte EA Sports einen Easy-Modus hinzu, der in Kürze schnelle Tore, sichere Pässe und harte Checks erlaubt. Damit auch Mehrspieler-Matches unterschiedlich starker Partner spielerisch reizvoll bleiben, integrierte man zusätzlich eine Handicap-Option, mit deren Hilfe sich die Spielstärke angleichen läßt.

If it's in the game...

Einmal gefangen im Options-Urwald, werden Sie nach und nach auf weitere Detailverbesserungen stoßen. Gleich 27 originalgetreue NHL-Teams warten auf Ihre geübte Führungshand, natürlich ist auch die neu gebildete Mannschaft der Nashville Predators dabei – mitsamt Stadion übrigens, denn EA Sports renderte so ganz nebenbei die volle Anzahl der Original-Arenen. Alle Kader entsprechen dem aktuellen Stand, der bis zur fertigen Verkaufsversion auch stets weiter aktualisiert wird. Wußten Sie übrigens schon, daß Goalie John Vanbiesbrouck inzwischen Florida den Rücken gekehrt und bei den Philadelphia Flyers angeheuert hat? Auch die internationalen Teams wurden aufgestockt und spielen nun auch in den größeren europäischen Stadien und mit modifizierter Icing-Regel. 18 Nationalteams können Sie übernehmen, die sich wie gewohnt aus den NHL-Spielern und Phantasiegestalten zusammensetzen. Mit allen Mannschaften lassen sich beliebige Turniere und Freundschaftsspiele organisieren, die NHL-Teams tummeln sich zudem bei Playoffs, Penalty-Shootouts oder Meisterschaften. Im Auswahlbildschirm für die Strategie lassen sich vier neue Varianten ausmachen, auch hier hinterließ Marc Crawford seine kundige Handschrift. Während des Spiels brauchen Sie nicht mehr in ein Menü zu wechseln, um Ihre Taktiken dem Spielgeschehen anzupassen, die lassen sich ohne Verzögerung auch durch einen Druck auf den richtigen Joypad-Knopf oder einen Hotkey wechseln. Wenn Sie von dem ganzen Taktikkram sowieso nichts wissen wollen, macht das auch nichts. Eine Automatikfunktion regelt das schon für Sie und paßt Aufstellungen, Laufwege und Positionen Ihrer Teamgenossen völlig eigenständig der Situation auf dem Eis an – schließlich ist NHL doch ein Actionspiel, oder?



Die Zuschauer: diesmal abwechslungsreich gestaltet, aber leider flach wie Pfannkuchen.



Im Spielereditor verteilen Sie eine limitierte Anzahl von Eigenschaftspunkten auf Ihren neuen Star, dessen Erscheinungsbild sich dann komplett verändert.

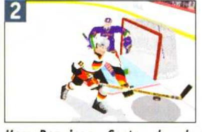


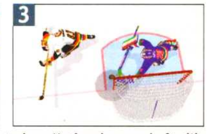
Italien gegen Deutschland ist nur auf grünem Rasen ein Klassiker. Das 13 : 0 auf dem Eis deutet auf einen Klassenunterschied hin. Wenn dem mal so wäre!

Wo laufen sie denn?

Aber sicher ist es das, und es ist im Vergleich zur Vorjahresausgabe noch schneller geworden. In erster Linie liegt das an der verbesserten KI der Mitspieler. Diese halten ihre Positionen jetzt konsequenter, rennen nicht mehr blind in Abseitspositionen und stoppen gar an den diversen Drittellinien ab, wenn Sie einen Paß mal einen Tick zu spät gespielt haben sollten. Das hat zur Folge, daß die Anzahl der Spielunterbrechungen deutlich reduziert werden konnte, der Spielfluß wird seltener unterbrochen. Doch keine Sorge, völlig ohne Ihre Hilfe geht's nun doch nicht auf dem blanken Eis, Ihre Computer-Teammates sind schließlich auch nur Menschen! Außerdem gibt's da ja auch noch die gegnerische Mannschaft – und die hat was dagegen, wenn Sie so locker-flockig







Herr Beaujean, Center der deutschen Nationalmannschaft (!), schlenzt auf das italienische Tor, was den indisponierten Keeper bereits vor Probleme stellt. Beaujean angelt sich den Abpraller, zieht sofort auf die kurze Ecke ab und – trifft nur den Pfosten. Mies!





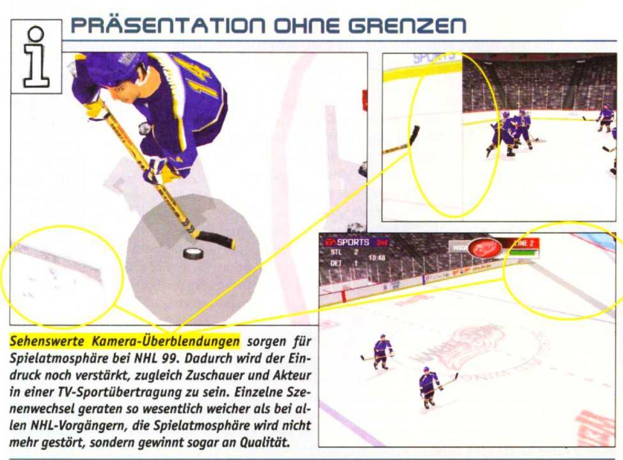
Pierre Turgeon hat sich in der Mitte durchgetankt und feuert sofort auf den Kasten von Chris Osgood. Doch der Keeper der Red Wings verfügt über exzellente Reflexe! Mit einem Hechtsprung wirft er sich ins bedrohte Eck und wehrt die Scheibe nach vorne ab. Gefährlich!

vor sich hinpassen. Also werkelte EA Sports auch an deren Zusammenspiel, sorgte für härtere und spektakulärere Checks, die eigens mit Stuntmen eingespielt wurden, und verpaßte auch diesen Schlägerschwingern eine saftige Portion Intelligenz. So unterscheiden sich jetzt die einzelnen Akteure deutlicher in ihren Fähigkeiten. Bessere Torhüter wie „Dominator" Dominik Hasek beherrschen mehr Paraden, lassen weniger Schüsse abprallen und sind sicherer im Paßspiel, Puckkünstler wie Pavel Bure oder Jaromir Jagr laufen sich effizienter frei, verfügen über einen härteren Schuß und weichen allzu ungestümen Körperattacken öfter mal aus. Die zusätzlichen Animationen für soviel Körperbeherrschung wurden wieder mit dem Motion Capturing-Verfahren realisiert. EA Sports filmte dazu erstmals in der Eishalle und verpflichtete die NHL-Stars John Vanbiesbrouck, Mike Sillinger (beide Philadelphia Flyers), Markus Naslund, Mattias Ohlund und Donald Brashear (alle Vancouver Canucks) für die Aufnahmen. Die zusätzlichen Animationen dienen nicht nur der optischen Kosmetik, sondern werten NHL 99 vor allem spielerisch auf. Der Stockradius hat sich z. B. deutlich vergrößert, wild um sich fuchtelnd angeln sich die Akteure jede Scheibe, die in der näheren Umgebung vorbeizuflutschen droht. Um die Agilität der Spieler zu erhöhen, verfügen jetzt auch die nicht von Ihnen gesteuerten Cracks über Sprintfähigkeiten. Was das bei einem schnellen Konter des Gegners bedeutet, können Sie sich wohl vorstellen. Wohl dem, der dann über eine Absicherung in der Defensive verfügt!

Den kenn' ich doch!

Immer wieder zum Erlebnis gerät der erste Blick auf die Spielgrafik einer neuen NHL-Generation. NHL 99 macht da keine Ausnahme, die gesamte Präsentation wurde erneut aufgebohrt. 200 Topspieler besitzen nun ihre originalen Konterfeis, die Mimik wurde zum Teil sogar animiert. Selbst bei Standbildern im Replay-Modus blinzeln Ihnen die Eishockey-Stars zu. Verblüffend! Die Zuschauer in den Stadien bestehen endlich nicht mehr aus Pixelbrei, sondern aus sehr differenzierten, aber flachen Bitmaps, die bei genauerem Hinschauen wie aufgestellte Pappkameraden wirken. Naja, besser als nichts! Dafür werden die Spieler auf der Ersatzbank jetzt auch als Polygonobjekte dargestellt, und die Reflexionen der Akteure auf dem Eis gerieten detaillierter. Ein

PRÄSENTATION OHNE GRENZEN



Sehenswerte Kamera-Überblendungen sorgen für Spielatmosphäre bei NHL 99. Dadurch wird der Eindruck noch verstärkt, zugleich Zuschauer und Akteur in einer TV-Sportübertragung zu sein. Einzelne Szenenwechsel geraten so wesentlich weicher als bei allen NHL-Vorgängern, die Spielatmosphäre wird nicht mehr gestört, sondern gewinnt sogar an Qualität.

DIE NEUEN MENÜS

Schneller werden soll nicht nur das Hockeyspiel selbst. Durch eine überarbeitete Menüführung will EA Sports auch den Zugang zum Glatteis beschleunigen. Also wurden sämtliche Schaltflächen runderneuert, Funktionen ergänzt und die Anzahl der notwendigen Mausklicks auf ein Minimum beschränkt. Einen Überblick können Sie sich anhand der Bilder verschaffen.



Das Hauptmenü wurde stark vereinfacht. Mit den Schaltflächen auf der linken Seite gelangen Sie direkt in die einzelnen Spielmodi, die danach eigenständig konfiguriert werden. Auf der rechten Seite finden sich NHL-Sonderfunktionen, etwa für das Penalty-Shootout oder die Einrichtung einer Online-Liga. Völlig neu sind die „Coaching Drills", ein taktischer Übungsmodus. Hier können spezielle Spielsituationen trainiert werden.



In den einzelnen Setup-Bildschirmen der Spielmodi werden sämtliche Einstellungen getätigt. Teamauswahl, Kaderveränderungen, Regel- oder Optionswechsel, Statistiken und Schwierigkeitsgrad – alles kann hier verändert werden. Einfach und ebenfalls neu: Die beiden Pfeile links und rechts am unteren Bildschirmrand führen Sie bequem ins vorherige oder nächste Menü.



Das Menü der Spieloptionen können Sie von jedem Spielmodus-Bildschirm aus erreichen. Über Schieberegler oder simple Ein/Aus-Knöpfe regeln Sie hier, wie sich Ihnen die Spielgrafik technisch präsentieren soll, was sich natürlich an Ihrer Hardware orientiert. In etwa ab einem P2-200-System samt Voodoo-Karte dürften alle Details ohne Tempoverlust darstellbar sein. Erstmals kann auch die Spielauflösung verändert werden.



Der letzte Bildschirm, den Sie durchlaufen, bevor es zum Spiel geht, ist nach wie vor das Controller-Menü. NHL 99 unterstützt natürlich neben der Tastatur die allermeisten Joysticks, am besten spielt es sich aber mit einem Gamepad. Zwei Tasten für Paß- und Schußfunktionen reichen aus, vier Knöpfe sind besser. Neu ist die Schloßfunktion: Schließen Sie den Riegel, spielen Sie nicht die gesamte Mannschaft, sondern nur einen Spieler aus Ihrem Team.



Gerade Anfänger werden diese Neuheit zu schätzen wissen. Hinter den Coaching Drills verbirgt sich ein Übungs-Modus, der es Ihnen erlaubt, bestimmte Spielsituationen immer wieder zu trainieren. Sie wollen Mann gegen Mann antreten oder das Powerplay verbessern? Kein Problem! Der neue Menüpunkt wurde unter maßgeblicher Mithilfe von Marc Crawford, Trainer der Colorado Avalanche, entwickelt.

INTERVIEW MIT KEN SAYLER, PRODUZENT VON NHL 99

PC ACTION ***Aus wie vielen Personen setzt sich das Entwicklungsteam von NHL 99 zusammen? Seid Ihr alle Hockey-Fans?***

Ken Sayler: Unser Team besteht aus rund 20 Leuten, die sich nur um die NHL-Serie kümmern, von anderen EA Sports-Teams stoßen zeitweise Personen zu uns. Natürlich sind wir alle fanatische Hockey-Enthusiasten. Während der Wintermonate spielen wir ungefähr zwei Nächte pro Woche am PC gegeneinander. Du kannst mir glauben, es ist nicht leicht, hier zu gewinnen.



PC ACTION ***Welche neuen Features würdest Du bei NHL 99 besonders hervorheben?***

Ken Sayler: Zunächst das komplett überarbeitete KI-Modell, dann die härteren Checks und Schüsse, den Trainings-Modus für Taktiken von Marc Crawford und schließlich die Berücksichtigung der Neueinsteiger durch das Handicap-Modell und den Anfänger-Modus. Die KI der computergesteuerten Mannschaften ist deutlich verbessert worden, die Teams fahren sehr gute Konter, decken die neutrale Zone konsequenter ab und nutzen im Angriffsdrittel auch die Zone hinter dem Tor aus. Nachdem wir viele Zuschriften zur 98er-Version von NHL Hockey ausgewertet haben, fiel uns auf, daß gerade für Neueinsteiger das Spiel wohl zu schwer geraten war. Also haben wir bei NHL 99 den neuen Anfänger-Modus eingebaut, der das Passen, Checken und Toreschießen erleichtert. Unser Ziel ist es, NHL 99 für jeden perfekt spielbar zu machen – und so herausfordernd wie möglich.

PC ACTION ***Ihr habt erneut mit Marc Crawford, dem Trainer der Colorado Avalanche, zusammengearbeitet. Worin bestand seine Aufgabe?***

Ken Sayler: Marc hat NHL 98 wirklich intensiv gespielt. Er half uns, das taktische Verhalten der Computerspieler zu verbessern und die neue Logik dann einzubauen. Vier neue Taktiken haben wir in NHL 99 eingebaut. Marc arbeitete mit uns auch an der Planung des Auto-Coaching-Systems, das jetzt wirklich hervorragend funktioniert.

PC ACTION ***Im letzten Jahr habt Ihr zum ersten Mal eine Mehrspieler-Unterstützung für das Internet eingebaut. Ist das Netz schnell genug für NHL 99?***

Ken Sayler: NHL 99 wird Multiplayer-Spiele über das Internet zulassen, theoretisch sogar mit bis zu zwölf Spielern an zwei Rechnern. Wir müssen dazu die oftmals auftretenden Verzögerungen bei der Datenübertragung austricksen. Es funktioniert, aber zu schnell wird das Netz für uns wohl nie werden.

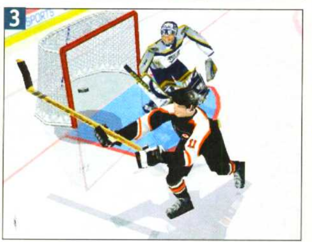
PC ACTION ***Hast Du selbst ein Lieblingsteam oder einen Lieblingsspieler, und hat das irgendeinen Einfluß auf das Spiel?***

Ken Sayler: Hier in Vancouver mußt Du selbstverständlich die Canucks unterstützen. Da sich aber unser Team aus Leuten aus der ganzen Welt zusammensetzt, gibt es im Haus schon einige Rivalitäten. Bei den Spielern haben wir besonders diejenigen zu schätzen gelernt, die immer wieder eng mit uns zusammenarbeiten. Das sind wirklich tolle Jungs, und wir haben immer viel Spaß zusammen. Aber natürlich haben persönliche Vorlieben überhaupt keinen Einfluß auf die Bewertungen der Spieler und Teams in NHL Hockey.

PC ACTION ***Vielen Dank für das Interview!***









Na bitte, es funktioniert doch! Mike Sillinger läuft nach einem blitzsauberen Konterpaß alleine auf Mike Dunham, den Torhüter der Nashville Predators, zu. Kurz vor dem Tor zieht Sillinger aus vollem Lauf scharf nach links. Dunham, der die kurze Ecke natürlich sichern muß, reagiert eine Sekunde zu spät. Ehe der Goalie in die lange Ecke hechten kann, hat der Center der Phillies schon abgeschlossen und dreht jubelnd ab.

intensiverer Blick offenbart sogar mehrfarbige Spiegelbilder, das Eis „blendet" Sie trotzdem nicht. Im Spiel fällt zunächst das veränderte Puckverhalten auf. Die Hartgummischeibe scheint mehr Eigenleben zu besitzen, kann jetzt über das Eis kullern, gleiten und hüpfen, und die Flugbahn variiert häufiger in der Höhe als noch bei der letzten Version. Der Grund dafür ist ein neu erarbeitetes Physikmodell für das Puckverhalten, wobei auch auf die Berechnung richtiger Abprallwinkel viel Zeit verwendet wurde, was Sie besonders beim Torwartspiel bemerken werden. Gerade bei schwächeren Goalies kommt die schwarze Scheibe nach harten Schüssen häufiger völlig unbewacht im Torraum zum Erliegen, was die Chance auf Abstaubertore vergrößert. Aber Vorsicht: Steht bei einem Tor einer Ihrer Spieler im Hoheitsgebiet der Maskenmänner, wartet NHL 99 mit Videobeweisen auf. Während Ihre Mannschaft schon in Jubelarien ausbricht, flitzt der Schiedsrichter an die Mittellinie. Oft werden dann







Die Scheibe scheint an Krupp vorbeizuflitzen, doch artistisch angelt sie sich der Deutsche doch noch. Geoff Courtnall zieht mit dem Schläger durch und trifft die Beine des Red Wings. Wie vom Blitz getroffen knallt Krupp aufs Eis. Ja, das Leben in der NHL ist hart...







Ein schneller Querpaß auf den mitgelaufenen Steve Yzerman hebt die dezimierte Abwehr der St. Louis Blues aus den Angeln. „Steve Y" feuert sofort aus vollem Lauf, da kann Goalie Grant Fuhr nur noch hinterherschauen. Der mitgelaufene Kozlov braucht nicht mehr einzugreifen.

Replays aus verschiedenen Perspektiven eingespielt, erst danach fällt die endgültige Entscheidung, ob Tor oder nicht Tor, was nicht selten für lange Gesichter sorgt.

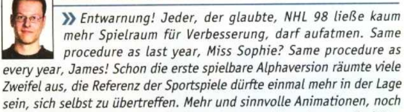
Torsch(l)ußpanik

Wie oft Sie in Torjubel ausbrechen können, hängt bei NHL 99 in erster Linie von der Wahl des Schwierigkeitsgrades ab. Profis feiern im neuen Anfänger-Modus im Sekundentakt, nicht jedoch auf der Allstar-Stufe. Das klassische Erfolgsrezept, bei dem Sie mit einem Spieler den Torhüter austanzen, indem Sie im letzten Moment die Laufrichtung wechseln und den Puck in die kurze Ecke schlenzen, funktioniert noch, aber diesmal wesentlich seltener. NHL 99 verlangt mehr von Ihnen: Gut getimtes Paßspiel, gefolgt von einem schnellen Schuß, ist das sicherste Rezept zum Torerfolg, die spielerische Komponente wurde aufgewertet. Einen Hotspot, von dem Tore wie am Fließband gelingen, haben wir bisher nicht entdecken können – zum Glück! Schlagschüsse von der blauen Linie zischen häufiger am Gehäuse vorbei, sind aber stets gefährlich, wenn sie gezielt Richtung Tor abgefeuert werden. Ein neuer Schußstärke-Balken erscheint unter Ihrem Spieler, wenn Sie die Schußtaste gedrückt halten. Dort bauen sich zunächst grüne, dann rote Balken auf, ein optimaler Knaller gelingt genau am Farbwechselpunkt. Für Anfänger leistet die Schußhilfe segensreiche Dienste, Profispieler beherrschen das richtige Timing sowieso und werden das Gimmick wahrscheinlich bald abschalten.

Gib dem Affen Zucker

Im Vergleich zur Vorversion zeigt sich NHL 99 nicht wesentlich hardwarehungriger. Im Software-Modus lief unsere noch nicht geschwindigkeitsoptimierte Alphaversion auf einem P200-System flüssig, wenn auch mit einigen abgeschalteten Grafikdetails. Allerdings wollte EA Sports auch den Besitzern leistungsstärkerer Systeme etwas bieten und entschied sich für ein nach oben offenes Anforderungsmodell, damit Sie neue optische Schmankerl, wie etwa aufstiebende Eiswolken bei schnellen Richtungswechseln der Kufenflitzer, auch genießen können. Sämtliche 3D-Karten werden über die Schnittstelle Direct3D angesprochen, optimale Leistung versprechen wie so oft 3Dfx-Systeme. Mit einer Voodoo²-Karte können Sie die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte bei 16 Bit Farblast aufbohren, zwei kombinierte Edelkarten sollen sogar 1.024x768 Bildpunkte zulassen, was bei unserer Version aber noch nicht funktionierte. Generell gilt: Je besser Ihr System ausgestattet ist, desto mehr Grafikpracht bekommen Sie auch geboten. Bleibt noch der grantige Hinweis darauf, daß es auch diesmal keine mehrsprachige Version vom Sportspiel-Krösus geben wird. Dem Motto „Mann spricht Deutsch" bleibt EA treu, verspricht aber größere Sorgfalt bei der Aufnahme der Kommentar-Samples. Erstmals dürfen sich auch germanische Joypad-Helden während der Matches auf einen Dialog zweier Sprecher freuen, bleibt abzuwarten, was dort auf Sie zukommt. Wenn im Oktober die neue NHL-Saison gerade mal ein paar Tage alt ist, sollten Sie bereits auf dem heimischen Monitor kräftig mitmischen können und damit bis zum nächsten Jahr zunächst zufriedengestellt sein.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Entwarnung! Jeder, der glaubte, NHL 98 ließe kaum mehr Spielraum für Verbesserung, darf aufatmen. Same procedure as last year, Miss Sophie? Same procedure as every year, James! Schon die erste spielbare Alphaversion räumte viele Zweifel aus, die Referenz der Sportspiele dürfte einmal mehr in der Lage sein, sich selbst zu übertreffen. Mehr und sinnvolle Animationen, noch spektakulärere Grafik, Schußbalken, Auto-Coaching, bessere Torhüter und intelligentere Mitspieler, die brav an den Linien auf den ankommenden Paß warten – Spielerherz, was willst Du mehr? Anlaß zu Kritik gab's trotzdem. So stürzte NHL 99 z. B. auf mehreren Systemen bei dem Versuch ab, die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte zu schalten, und die Computer-Torhüter hielten den Puck oft unnötigerweise fest, bis der Schiedsrichter zum Bully pfiff. Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend, etwas Zeit bis zur Verkaufsversion bleibt noch. PC-Hockey wird von NHL 99 mit Sicherheit nicht neu erfunden, die Vorfreude auf die fertige Version im Oktober indes ist geweckt. «

Voraussichtlich: P200, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, Direct3D, Glide, DirectSound, CD-Audio, DolbyS.
Multiplayer: 8 Sp./PC, 12 Sp. LAN, TCP/IP, Mod. Sprache: deutsch
Hersteller: EA Sports Erscheint: Oktober 1998
[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

Carmageddon 2 • Action-Rennspiel

FAHR ZUR H

Es gibt Menschen, die es einem vermutlich nicht einmal übel nehmen, wenn man sie als „ein bißchen verrückt" bezeichnet. Zutreffen könnte das für die Angestellten der Spieleschmiede Stainless Software. Anders ausgedrückt: Was soll ein Außenstehender von einer Horde lebenslustiger Engländer halten, die nahe ihrem künftigen Firmensitz – nur so zum Spaß – eine Rennstrecke bauen will?

Dem Erfolg von Carmageddon haben es die Jungs von Stainless Software zu verdanken, daß sie sich auf der Isle of Wight, einer Insel im Süden Englands, eine Farm und ein großes Stück Land kaufen konnten. Bevor die Truppe ihr neues Firmendomizil bezieht, will sie im November den zweiten Teil ihres Action-Rennspiels veröffentlichen. PC Action hatte exklusiv die Gelegenheit, den Programmierern und Designern bei ihrer Arbeit an „Carpocalypse now" über die Schultern zu schauen. Vom Grundprinzip hat sich bei Carmageddon 2 nichts geändert. Der Spieler kann seine Rennen nicht nur dadurch gewinnen, daß er möglichst wagemutig und schnell durch 33 Kurse in elf Szenarien kurvt. Auch der geschickte Einsatz von Waffen hilft dem Piloten beim Kampf um vordere Plätze. Carmageddon 2 setzt auf dieselbe Philosophie wie der Vorgänger: „Wenn kein Gegner ins Ziel kommt, bin ich automatisch der Sieger". Deshalb dürfen die Wagen der Kontrahenten fleißig gerammt werden – in der Hoffnung, sie könnten vorzeitig ihren Geist aufgeben. Geld spielt übrigens wieder eine wichtige Rolle. Denn nur damit kann man sich die Reparaturen leisten, die wegen der ständigen Metzelei anfallen. Und da wären wir bereits bei einem problematischen Punkt: Auch im zweiten Teil des Action-Rennspiels gibt es Finanzspritzen, wenn man Fußgänger über den Haufen fährt. In Deutschland wird Carmageddon 2 deshalb nie in der sogenannten Blut-Version erhältlich sein. Noch überlegen die Macher mit ihren Vertriebspartnern von SCI und Softgold, ob Zombies oder Außerirdische auf den Monitoren erscheinen werden.



Freibrief für Rüpel

Kräftig gebastelt hat Stainless an der 3D-Engine. Diese Programmroutine, die der Motor für die Grafik ist, basiert zwar noch auf der des ersten Teils. „Aber eigentlich hat sie nicht mehr viel damit gemeinsam", er-

ÖLLE

» Grafik, Sound und Hintergrundstory sind zweitrangig. Was zählt, ist Gameplay «
Mat Sullivan, Chef-Designer



läutert Chef-Designer Mat Sullivan. „Carma 2 besitzt u. a. neue Effekte wie Licht und Schatten, die in Echtzeit berechnet werden." Eine Verbesserung der Optik war dringend nötig: Der Vorgänger hatte viel Kritik eingesteckt, weil er technisch nicht zeitgemäß erschien. Carmageddon 2 sieht bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln bei 16 Millionen Farben erheblich besser aus – wenngleich die aus Polygonen bestehenden Zombies etwas grobschlächtig und kantig sind und die Darstellung der 3D-Welt im Vergleich mit hochklassigen Rennspielen leicht steril wirkt. Das jedoch muß letztendlich nicht den Spielspaß ausbremsen. Die wilde Raserei à la Stainless hat andere Stärken, getreu der Sullivan'schen Marschroute „Gameplay ist alles". Erneut kann der rüpelhafte Autofahrer die eigentliche Strecke verlassen, er muß nur irgendwann die wichtigen Kontrollpunkte passieren. „Wer will, kommt auf jedes Hausdach." Bei der wilden Jagd mit zahlreichen neuen, teilweise abenteuerlichen Vehikeln (z. B. Gabelstapler, Flugzeug ohne Tragflächen, Dragster, Bagger, Mähdrescher) rammt der Höllenfahrer einfach alles, was ihm im Weg ist. Das sind z. B. Ampeln, Mülleimer oder ganze Kioske. Jedes der über 100 Einzelobjekte soll der Raser auf diese Weise zertrümmern können.

DAS ARMATURENBRETT



1 Tacho
2 Plazierung, Runde, Geld
3 Zeitanzeige
4 Zerstörte Gegner, getötete Zombies o. Alien
5 Stärke der Panzerung
6 Leistungsfähigkeit des Motors
7 Durchschlagskraft der Waffen
8 Zustand der Gegner
9 Radar
10 Schaden am eigenen Wagen



Die „Blut-Version" von Carmageddon 2 wird in Deutschland nicht erscheinen. Ob die Macher statt dessen Zombies wie auf unserem Screenshot oder Aliens ins Spiel integrieren, ist noch offen.

Jeder der 40 Wagen in Carmageddon 2 besteht aus bis zu 20 Teilen (rechts). Damit gewährleisten die Macher ein realistisches Verhalten bei Unfällen. Karosserien verformen sich, Teile wirbeln umher, Scheiben bersten oder Autos brechen auseinander.





Wer ist Cara Loft?

An der ohnehin guten Fahrphysik des ersten Teils haben die Macher ebenso gewerkelt wie an der Intelligenz der Computergegner und an den Extras. Die Wagen können Minen legen, geöffnete Türen als Rammfläche nutzen oder gegnerische PS-Flundern mit Benzin eindecken und in Brand setzen. Besonders spektakuläre Aktionen darf der Spieler in Zeitlupe begutachten und als Film speichern. Die komplett neu gestalteten Szenarien sollen mit viel Leben erfüllt sein. Auf dem Flughafen z. B. starten und landen Maschinen, und es tingelt eine Magnetschwebebahn umher. Ein olympisches Skigebiet erlaubt Ausflüge auf eine Bobbahn und eine Sprungschanze. Außerdem schleichen durch die Straßen „zivile" Autos, deren Fahrer sich artig an die Verkehrsregeln halten. Angesichts des schrägen und schwarzen Humors der Engländer braucht sich niemand zu wundern, wenn ihm plötzlich eine gewisse Cara Loft vor den Kühlergrill tappt. Die massive Mehrspieler-Unterstützung und Wettereinflüsse sollen das Spiel für Breitreifenfetischisten mit Hang zur Action richtig rund machen. Ob ein Editor mitgeliefert wird oder aus dem Internet heruntergeladen werden kann, ist noch offen.

Harald Fränkel



Wer in Gebäude will, kann z. B. mit Gewalt durch ein Panoramafenster brechen.



Falls in der deutschen Version Tiere vorkommen, würden diese ebenfalls als „Untote" gestaltet.



Wie diese Laterne kann fast jedes Objekt in der 3D-Welt zerstört werden.

RENNFAHRER MIT NEBENJOB

Die Konzeptphase eingerechnet, arbeiten 24 Angestellte der Firma Stainless Software seit eineinhalb Jahren an Carmageddon 2. Wir sprachen mit dem Mann, der dabei die Fäden in der Hand hatte: Chef-Entwickler Mat Sullivan.



PC ACTION Eine Neuerung von Carmageddon 2 wird sein, daß der Spieler während der Rennen Jobs erledigen muß oder kann. Nennst Du uns dafür ein Beispiel?

Mat Sullivan: Klar. Wir wollten den Einzelspieler-Modus abwechslungsreicher machen, deshalb wird es einfache Missionen geben. Im Flugzeugträger-Level z. B. muß der Kapitän gefunden und getötet werden. Außerdem soll der Spieler den Maschinenraum suchen und zerstören.

PC ACTION Denkst Du denn, daß Gewalt in einem Computerspiel nötig ist, damit es unterhaltsam wird?

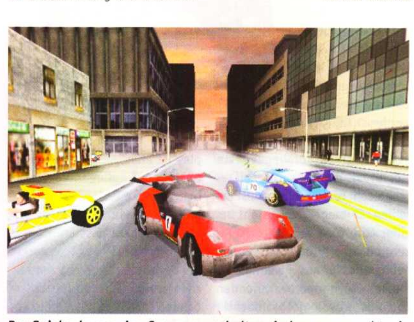
Mat Sullivan: Nein, natürlich nicht. Bei Carmageddon kam das so: Wir wollten ein Rennspiel machen und haben uns gefragt, was wir immer schon gerne in einem solchen Titel gehabt hätten. Nun, wir wollten auch mal den Mann mit der Zielflagge umfahren, uns abseits der Strecke bewegen und Unfälle provozieren können. So kam Gewalt ins Spiel. Wir wollten aber nicht das Hauptaugenmerk auf die Brutalität lenken, sondern Spaß liefern. Viele, die Carmageddon kritisierten, haben es gar nicht gespielt. Sie mochten nur die Idee nicht...

PC ACTION Was kommt von Euch in Zukunft?

Mat Sullivan: Es wird sicher Carmageddon 3 geben, in das wir alle Ideen packen, die wir nicht mehr in Carmageddon 2 unterbringen. Vorher wollen wir etwas ganz anderes machen: Arena A.D., ein Prügelspiel.



Mat Sullivan, Chef-Designer von Carmageddon 2, arbeitete auch schon für die Firma Bullfrog.



Der Spieler kann seine Gegner ausschalten, indem er versucht, sie bei bewußt provozierten Unfällen zu zerstören.



Eines von rund 20 neuen Extras: Mit dem „Repulsificator" können gegnerische Wagen Hunderte von Metern durch die Luft geschleudert werden. Das verursacht erhebliche Schäden.

Voraussichtlich:	Mind. P166 oder P133 mit 3D-Karte		
Technik:	DDraw, D3D, Glide, Power SGL, RRedline, Force Feedback		
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/seriell	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Stainless Software	Erscheint:	November

[X] Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Eindrucksvolle Besiedelung: Auf das Design der vielen Raumstationen wurde besonders geachtet.



Genre-Innovation: Erstmals findet in einem Weltraum-Shooter ein virtuelles Cockpit Verwendung.

Die deutsche Entwicklergruppe Egosoft schickt sich an, im anglo-amerikanischen Genre der Space-Operas für frischen Wind zu sorgen. Hinter dem Kürzel X verbirgt sich eine epische Raumfahrt-Saga mit Handels-, Strategie- und Action-Bestandteilen und ein sehr ambitioniertes Projekt.

X – Beyond the Frontier • SciFiAction/WiSim

AMBITIONEN

Nach Massive (Schleichfahrt) ist Egosoft das zweite deutsche Team, das sich an die Inszenierung eines Epos' à la Privateer und Elite heranwagt – wie sich herausstellt, ein langgehegter Wunsch der dreiköpfigen Truppe aus Herzogenrath. „Wir basteln schon SEHR lange an einer Space-Simulation. Das Genre zu definieren ist dabei immer ein Problem. Der Vergleich mit Elite ist sicher naheliegend, aber man kann X nur schwer mit einem dieser Spiele vergleichen. Ein sehr wichtiges Element von X ist z. B. auch das Aufbauen von eigenen Fabriken. Da könnte man eher mit anderen „Aufbau"-Spielen Vergleiche ziehen. Später dann das Management der Fabriken usw. usw. Die Grundidee ist es, dem Spieler so viele Freiheiten wie möglich zu geben", äußert sich Designer Bernd Lehahn gegenüber PC Action. Schon in der Designphase müssen bei einer so komplexen Genre-Mischform die richtigen Weichen gestellt werden. Denn ein zu „offenes" Konzept kann den Spieler auf sich alleine gestellt lassen, der dann ohne rechtes Ziel durch das digitale Universum schippert. Bernd Lehahn: „X hat zwar eine Hintergrundgeschichte, und einige damit verbundene Missionen sind „linear" angeordnet, aber man wird in X nie gezwungen, diesen Missionen zu folgen. Der Spieler bestimmt selbst, welches Element im Vordergrund steht. Greift er Frachter an und beschließt, sein Glück mit dem Ausrauben fremder Schiffe zu machen, dann wird die Action im Vordergrund stehen."

Technische Highlights

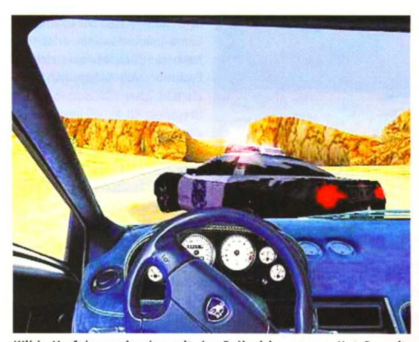
Neben dem Story-Gerüst und dem Gameplay-Konzept ist die audiovisuelle und technische Umsetzung eine der Schlüsselaufgaben. Hier holt Egosoft zum großen Schlag aus, denn die eigenentwickelte 3D-Engine und der „Look" des X-Universums läßt so manchen Weltraum-Shooter blaß aussehen. „Wenn man in X eine Fabrik im Weltraum anfliegt, dann ist das nicht nur irgend ein Klotz, sondern wir müssen dem Spieler klarmachen, was diese Fabrik herstellt, und daß Frachtschiffe in dieser Fabrik landen, die Produkte kaufen und wieder zu anderen Fabriken zur Weiterverarbeitung bringen. Deshalb haben wir bei jeder Fabrik und bei jeder Raumstation immer auch überlegen müssen: „Was muß alles in dieses Ding reinpassen und wie könnte es da drin aussehen'", so Lehahn. Das Ergebnis ist überzeugend. Gerade wenn sich viele große Raumstationen und Schiffe auf dem Monitor befinden, ist die Optik atemberaubend realistisch. Besonders wenn der Spieler in seinem Raumschiffcockpit sitzt und so eine Szene per Coolie-Hat in Augenschein nimmt. Egosoft spendiert den Raumschiffen nämlich ein virtuelles Cockpit, einen dreh- und schwenkbaren Ausblick aus dem Pilotensessel. Wie es zu dieser Genre-Innovation kam, erklärt Lehahn so: „Das war eine richtige Evolution. Am Anfang gab es da ein häßliches 2D-Cockpit, und je besser die 3D-Möglichkeiten wurden, desto konsequenter haben wir versucht, diese zu nutzen." Gerade die rasante Entwicklung auf dem 3D-Chip-Markt hat Egosoft immer wieder Impulse gegeben. Trotzdem versucht X, alle 3D-Karten zu unterstützen. Zwar benutzt die Grafik-Engine ausschließlich Direct3D, das aber für viele Karten direkt optimiert wird. Bei älteren Chipsätzen (S3 Virge, Matrox Mystique) muß dann auf einige Features oder hohe Auflösungen verzichtet werden. Die Unterstützung solcher Karten ist ein Nebeneffekt der Technik, die Egosoft AQC nennt. Durch sie wird die Grafikausgabe dynamisch der Rechnergeschwindigkeit und den Möglichkeiten der Karten angepaßt. Ist die Framerate zum Beispiel sehr hoch, werden weitere Details zugeschaltet. Eine Technologie, die auch der optimalen Ausnutzung modernster 3D-Karten dient.

Christian Müller



Volltreffer! Die Explosionen erstrahlen mit Transparenzeffekten und 16 Bit-Farbtiefe, bevor sie in einem schwachen Glimmen vergehen.

Voraussichtlich:	P100, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct 3D, D3DSound, Aureal 3D, FFback		
Multiplayer:	Noch nicht bekannt	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Egosoft/Funsoft	Erscheint:	4. Quartal 1998
☐ Action	☐ Rätsel	☒ Strategie	☐ Wirtschaft



Wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei im neuen „Hot Pursuit-Mode" versprechen besonders spaßig zu werden.



Leise rieselt der Schnee, eilig fährt das Coupé. Wind und Wetter spielen bei NFS3 eine wichtige Rolle.

The Need For Speed 3: Hot Pursuit • Rennspiel

RÄUBER & GENDARM

Rennsüchtige Computerspieler horchen sofort auf, wenn der Name Need for Speed fällt. Nach dem etwas enttäuschenden zweiten Teil der Serie gelobt Electronic Arts Besserung: Beim Nachfolger kommen auch frenetische Anhänger der Straßenverkehrsordnung auf ihre Kosten, weil sie sich auf die Seite des Gesetzes schlagen dürfen. Teil drei soll aber noch viel mehr bieten.

Nachdem Electronic Arts den dritten Teil seiner erfolgreichen Action-Rennserie für die PlayStation bereits vor geraumer Zeit veröffentlicht hat, dürfen demnächst auch die PC-Spieler mit den Konsoleros gleichziehen. Oder besser ausgedrückt: zum Überholen ansetzen. Denn laut Hersteller handelt es sich keinesfalls bloß um eine Umsetzung, sondern um eine erheblich aufgebohrte Variante. Lediglich einige wenige Programmroutinen und das Spielprinzip sind gleichgeblieben. Nach wie vor dürfen Sie mit sündhaft teuren Traumwagen die Straßen unsicher machen und wahlweise gegen menschliche oder computergesteuerte Konkurrenten halsbrecherische Rennen veranstalten.

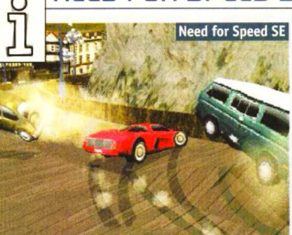
Strafzettel-Junkie

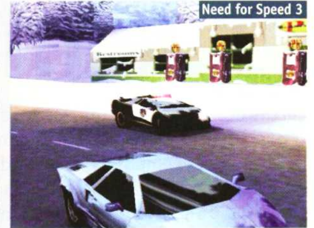
Zu den drei bekannten Einzelspieler-Modi (Einzelrennen, Wettbewerb und Knockout) gesellt sich im dritten



Teil der Serie mit „Hot Pursuit" ein vierter. In diesem Modus fahren Sie gegen einen vom Computer gesteuerten Kontrahenten. Wenn Sie mit 180 Sachen durch einen kleinen Vorort brettern, kleben dummerweise wenig später reichlich mit Blaulicht bestückte Fahrzeuge an Ihrer Stoßstange. Die in besonders großer Zahl vertretende Polizei will Ihren Flitzer natürlich stoppen, indem sie ihn rammt, von der Straße zu drücken versucht oder Ihnen den Weg abschneidet. Werden Sie erwischt, gibt Ihnen der Streifenpolizist ein paar mahnende Worte mit auf den Weg, drückt Ihnen ein „Knöllchen" in die Hand und fährt weiter. Weiterfahren dürfen Sie dann auch, allerdings hat Sie der Zwischenfall wertvolle Sekunden gekostet. Beim zweiten Mal gibt Ihnen der Ordnungshüter dann schon einen weniger freundlichen Rat mit auf den Weg: „Wenn das nochmal vorkommt, dürfen Sie mit mir zurückfahren. Und zwar direkt zum Knast...". Bei der dritten Geschwindigkeitsübertretung kennen die „Freunde und Helfer" kein Pardon: Zahlreiche Polizei-Autos kennen dann nur noch ein Ziel: Sie mitsamt Ihres flotten Flitzers aus dem Verkehr zu ziehen. Die Staatsmacht scheut sich nun nicht einmal davor, Straßensperren zu errichten. Glücklicherweise haben Sie den scheinbar übermächtigen Ordnungshütern noch was anderes als eine dreistellige PS-Zahl entgegenzusetzen. Sie lauschen nämlich als Vorbeugemaßnahme dem Polizeifunk und den Radarwarnungen, um einer Bestrafung zu entgehen. Wem das Rasen nicht liegt, der kommt bei Need for Speed 3 ebenfalls auf seine Kosten. Das Programmier-Team um Produzent Mark Madland hält nämlich ein besonderes Schmankerl parat: Wahlweise dürfen Sie sich mit einer speziellen Tatütata-Version der Chevrolette Corvette auf die Seite der Verkehrshüter schlagen. Sie markieren mit der Radarpistole einen Wagen aus dem Pulk der Sünder, hängen sich an seine Stoßstange und bringen das Früchtchen zum Stillstand – ob Sie dabei nach Dienstvorschrift X1a vorgehen, juckt kein Schwein. Da kommt Freude auf!

NEED FOR SPEED SE & NEED FOR SPEED 3





Im Vergleich zur Vorgängerversion sieht man deutlich, daß die Grafik-Engine einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht hat. Bodentexturen, Horizont und besonders die Wagen wirken sehr viel realistischer.

Optischer Leckerbissen

Vor allem eines fällt dem Schmalspur-Rambo sichtbar auf: Die Grafik-Engine hat einen bemerkenswerten Sprung nach vorne gemacht. Die Autos wirken bereits in der uns vorliegenden Version sehr realistisch und reagieren viel feinfühliger als im leicht verkorksten zweiten Teil. Auf der Metallic-Lackierung der PS-Boliden spiegelt sich die Landschaft, Regentropfen prasseln hör- und sichtbar an die Scheibe und verschlechtern die Sicht, locker-flockig rieselnder Schnee bedeckt die Wipfel der Laubbäume mit einer weißen Krone, und Laub wirbelt auf. Ein animierter Horizont, nächtliche Trips mit realistischen Lichteffekten und während der Fahrt wechselnde Wetterbedingungen warten außerdem auf den Spieler. Bei feuchter, rutschiger Strecke sollte man übrigens besser langsamer in die Kurve gehen, andernfalls finden Sie sich mitsamt Ihres Gefährt im Graben wieder. Die acht Kurse sind gelungen und steigern sich in ihrem Schwierigkeitsgrad merklich. Als Fahrmodi lassen sich nach wie vor Arcade und Simulation auswählen, wobei im Vergleich zum Vorgänger deutliche Unterschiede bei der Fahrphysik zu beobachten sind. Trotz allem bleibt Need for Speed 3 in erster Linie ein Fun-Racer. Auch für Hochgeschwindigkeitsjagden mit mehreren Mitspielern hat Electronic Arts gesorgt. Im Netzwerk oder Internet z. B. lassen sich die Spieler in Teams aufteilen, wobei eine Gruppe die Ordnungshüter und die andere die bösen Buben verkörpert. Auf der Homepage http://www.needforspeed.com können sich die Spieler kostenlos neue Fahrzeuge und Strecken besorgen. Die schnellsten Runden, die ebenfalls aus dem Web geladen werden können, erlauben es, offline im Ghost-Modus gegen die Ranglistenbesten aus aller Welt anzutreten.

Harald Fränkel



Die Grafik von NFS 3 ist ein Augenschmaus: Hier wirbelt unser Flitzer die auf der Straße liegenden Blätter auf.



Als Polizeibeamter markiert der Spieler per Radarpistole den potentiellen Verkehrssünder...



... und nach wenigen Kilometern hat der eifrige Ordnungshüter den Raser gestellt.

Voraussichtlich:	P166, 16MB RAM, Win95, 3D-Karte		
Technik:	DDraw, D3D, Glide, DSound, CD Audio, FF		
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Splitscreen	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Electronic Arts	Erscheint:	September

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Earthworm Jim 3D • 3D-Jump&Run

WURM-TRAUMA

Earthworm Jim, der launige Regenwurm im Weltraumanzug, gehört zu den ganz wenigen Figuren in der Computerspiele-Landschaft, die durch ihr markantes Profil auf Dauer eine begeisterte Fangemeinde gewinnen konnten. Nachdem sich die beiden ersten Earthworm Jim-Jump&Runs auch nach Jahren nach wie vor großer Beliebtheit erfreuen, war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis auch dieser abgefahrene Spiele-Held durch die dritte Dimension noch an Plastizität gewinnt...

Ursprünglich war Earthworm Jim die Kreation des exzentrischen Designers Doug TenNapel, der seinerzeit bei David Perrys Softwareschmiede Shiny Entertainment beschäftigt war. Letztere brachte dann auch den ersten Teil der Earthworm-Jump&Runs heraus und veröffentlichte etwa ein Jahr später ein Sequel, das schon nicht mehr unter Mitwirkung TenNapels entstanden war. Dieser hatte mittlerweile Shiny den Rücken gekehrt, um seine eigene Firma The Neverhood zu gründen. Earthworm Jim 3D wird nun wieder von einem gänzlich anderen Programmierteam entwickelt: Das noch weitgehend unbekannte schottische Unternehmen VIS Interactive bekam beim Poker um die Lizenz den Zuschlag. VIS-Chef Chris van der Kuyl konnte es offensichtlich selbst kaum glauben: „Wie zum Teufel haben wir das bloß geschafft?" Seine Sicht der Dinge erläutert er folgendermaßen: „Ich denke, Shiny stellen zunächst stets etwas ganz Eigenes auf die Beine und entwickeln es bis zu einem gewissen Punkt weiter. Dann wenden sie sich einer neuen Aufgabe zu. Sie sind wirklich in einer sehr glücklichen Lage und können entscheiden, welches Projekt sie verfolgen wollen. Jetzt zogen sie es vor, etwas Neues anzufangen, statt bei Earthworm Jim zu bleiben, während er für ein junges, aufstrebendes Unternehmen wie das unsrige nicht zuletzt wegen seines starken Charakters eine riesige Chance darstellt." Die Leu-

Zu viele Horrorfilme geguckt? Finstere Schweine in Schwarz geistern durch Jims Kopf.

Ziemlich ratlos blickt Jim im „Brain"-Level drein, wenn er seine Intelligenz beweisen soll.

Natürlich spielen auch bei Earthworm Jim 3D wieder Kühe eine wichtige Rolle. Dazu sollten Sie sich unbedingt einmal den Trailer auf unserer Cover-CD-ROM ansehen!

DIE WAFFEN EINES WURMS

Daß sich ein Regenwurm im Space-Anzug nicht mit einer herkömmlichen Wumme seiner glitschigen Haut wehren kann, leuchtet ein. Also haben die VIS-Designer für ihren Helden eine ganze Reihe unkonventioneller Schießeisen ausgetüftelt. Ob wir davon letztendlich alle im Spiel wiederfinden werden?



te bei VIS Interactive haben bei Earthworm Jim 3D fast völlig freie Hand, auch wenn sich Shiny in allen Belangen das letzte Wort vorbehält.

Ganz der alte?

Trotz des neuen 3D-Looks wird Earthworm Jim sich auch bei seinem dritten Auftritt nicht als aufwendig gerenderte Figur ins Abenteuer stürzen. Statt dessen bemühte sich das VIS-Team, den alten Cartoon-Charme aus den Vorgängern beizubehalten und lediglich die Levelstruktur „offener" zu gestalten. Natürlich gibt es für Earthworm-Veteranen ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten: Evil the Cat ist genauso mit von der Partie wie PsyCrow und Professor Monkey-for-a-Head. Darüber hinaus haben die VIS-Designer auch ihren typisch britischen Humor nicht unter den Tisch gekehrt und völlig neue, abgefahrene Gegner kreiert: Sie begegnen in Earthworm Jim 3D u. a. einer Elite-Einheit aus schießwütigen Kühen, einem Hasen auf einem Motorroller und ekelerregenden Disco-Zombies. Alle Figuren wurden furios animiert und stecken voller verrückter Überraschungen. Ihren Ausgang nimmt die Story von Earthworm Jim 3D mit einem harten



Jim als Westernheld: Im Fantasy-Level wird sein Traum von einer Karriere als Sheriff eines kleinen Goldgräbernestes wahr.



1 *Noch fragt sich Jim, warum die Disco wohl den düsteren Namen „Crypt" trägt...*



2 *Des Rätsels Lösung: Im Inneren tummeln sich Zombies im Elvis-Outfit auf der Tanzfläche!*

Schlag auf den Kopf des Helden. Plötzlich sieht sich Jim in eine Phantasiewelt versetzt, die sich ganz in den Windungen seines leicht lädierten Gehirns abspielt.

Psycho-Jim

Durch fünf Bereiche seiner Psyche mit insgesamt 30 Abschnitten torkelt der Wurm, bis er endlich sein „normales" Bewußtsein zurückerlangt. Es wäre interessant zu erfahren, welche Rückschlüsse Sigmund Freud aus den Alpträumen auf Jims Geisteszustand gezogen hätte: In „Fear" rächt sich Jims übermäßiger Horrorfilm-Konsum, während er in „Happiness" u. a. mit den leckeren Belägen einer Riesenpizza zu kämpfen hat. Sein Traum, einmal als Wildwest-Sheriff schießwütigen Desperados den Garaus zu machen, wird in der Fantasy-Welt zur Wirklichkeit; nicht ganz so wohl fühlt sich Zappelphilipp Jim, wenn er in knackigen Denkrätseln seine geistige Überlegenheit beweisen soll. Neben typischen Jump&Run-Aufgaben gilt es also auch, Puzzles zu lösen, die nicht nur Anforderungen an die manuelle Geschicklichkeit, sondern auch an den Grips stellen. Darüber hinaus wartet das Spiel mit einer breiten Palette an Sub-Games auf, die ebenfalls nur so vor bizarren Ideen strotzen: Einmal darf Jim sogar eine überdimensionale Wurst als Snowboard mißbrauchen und damit durch die Gegend brettern...

Herbert Aichinger

VIS INTERACTIVE

Das Softwarehaus VIS Interactive, das im schottischen Dunfermline in einem ehemaligen Krankenhaus residiert, wurde von Chris van der Kuyl (rechts) zunächst mit dem Ziel gegründet, Multimedia-Anwendungen zu produzieren. Anfang 1996 fiel dann die Entscheidung, sich ganz der Spiele-Entwicklung zu verschreiben. Die Firma, zu der übrigens mit Robbie Graham und Scott Maxwell auch zwei DMA Design-Veteranen (Lemmings) ge-hören, ist nach der Hinwendung zur Spieleindustrie von 10 auf 40 Mitarbeiter angewachsen.



WURM DRIN

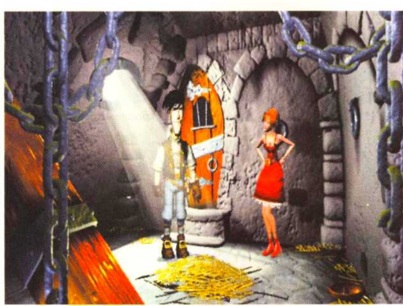
Auf der PC ACTION Cover CD finden Sie ein Video zu Earthworm Jim 3, das Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Starten Sie dazu im Ordner CD:\Demos\EWJ\ die Datei „Ewj3cin.rpl" und drücken Sie auf den Play-Knopf. Es lohnt sich.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Sprache:	englisch
Hersteller:	VIS Int./Interplay	Erscheint:	4. Quartal 1998

[x] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



Für ihre Arbeit in Rent-a-Hero wurden die Neo-Grafiker schon vor dem Release mit dem renommierten Animago 3D-Award ausgezeichnet.



Transparente Lichtkegel, realistische Schatten und Kantenglättung tragen in Rent-a-Hero zur dichten Atmosphäre bei.

Rent-a-Hero • Adventure

DIE GANZE MIETE

Made in Austria – bei Spielen ist das mittlerweile fast ein untrügliches Zeichen für Qualität. Mischten JoWood mit dem Industriegiganten und Max Design mit Anno 1602 unlängst den WiSim-Markt auf, will Neo nun zeigen, daß man in der Alpenrepublik auch erstklassige Adventures programmieren kann...

Schauplatz des phantastischen Abenteuers ist die Insel Tol Andar, deren Bewohner sich die magische Wirkung der sogenannten Gloomstones zunutze gemacht haben. Diese Steine können leuchten, sich erhitzen oder sogar schweben und eignen sich damit als Basis für die aberwitzigsten Technologien. Auch Rodrigo lebt auf Tol Andar. Er ist ein armer Kerl und arbeitet als Held zum Mieten. Ausgerechnet der niedrigste aller Jobs, nämlich das Retten von Prinzessinnen, ist seine Aufgabe. Doch Rodrigo wünscht sich nichts sehnlicher, als einmal ganz groß rauszukommen. Plötzlich beginnen sich die heimtückischen Piraten-Angriffe auf die Insel zu häufen, und da wittert unser Held die Chance seines Lebens!

113 Szenen, die sich an insgesamt 37 verschiedenen Locations abspielen, sollten in Rent-a-Hero für ausreichend Abwechslung sorgen.

Fortschrittliche Technik

Rent-a-Hero, das in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten wahlweise im True- oder Hi-Colour-Modus gespielt werden kann, verbindet auf ganz eigene Weise zwei- und dreidimensionale Elemente miteinander, um den digitalen Abenteurer in eine räumliche, begehbare Spielewelt eintauchen zu lassen: Vorgerenderte Bild-Versatzstücke und Animationen werden während des Spielablaufs in Echtzeit zu einer 3D-Umgebung zusammengefügt. Mit Hilfe von Alpha-Blending wird den einzelnen Elementen der typische sterile Render-Look genommen, und Anti-Aliasing sorgt an schrägen Kanten für weiche Übergänge. Dynamic Lighting, farbige Lichtquellen und realistische Schatteneffekte tragen ebenfalls erheblich zur gelungenen Optik bei. Eine speziell entwickelte „Facial Expressions"-Technologie ermöglicht darüber hinaus eine absolut lippensynchrone Sprachausgabe. Bei Musik und Soundeffekten orientierte sich Neo am Vorbild der Filmindustrie: Je nach den Vorgängen auf dem Bildschirm sind die einzelnen Musikstücke jederzeit beliebig überblendbar und passen sich so dynamisch an die Dramatik des Geschehens an. Auch in Sachen Gameplay bemüht sich das Team von Entwicklungsleiter Hannes Seifert um größtmögliche Perfektion: Ein benutzerfreundliches Point & Click-Interface und gut ins Spiel integrierte Hilfestellungen sollen dem User das Adventure-Vergnügen so intuitiv wie möglich gestalten.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectX		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Neo/Magic Bytes	Erscheint:	November 1998

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft


3Dfx
SPEARHEAD
Nix
für müslifressende
Peacemaker!*
*für die Anderen ab Oktober auf
PC CD-ROM erhältlich.
Natürlich komplett in Deutsch.
MÄK TECHNOLOGIES
Zombie
Smacker VIDEO TECHNOLOGY
INTERACTIVE MAGIC
www.imagicgames.de

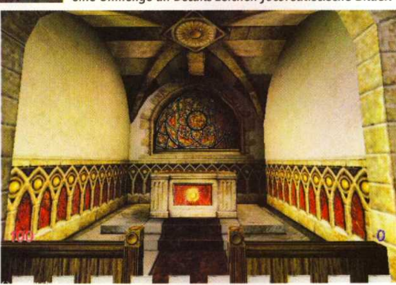
Mit der Umsetzung der Fantasy-Romanserie „Das Rad der Zeit" arbeitet Legend Entertainment an einem sehr ambitionierten Spieleprojekt, das sich an der Synthese aus Action-, Strategie- und Rollenspiel versucht. Ein Wagenrad dient seit jeher als Sinnbild für die voranschreitende Zeit, die in steter Bewegung die Epochen vorantreibt. Gemäß diesem Motto könnte The Wheel of Time gleich einigen Genres neue Impulse geben.

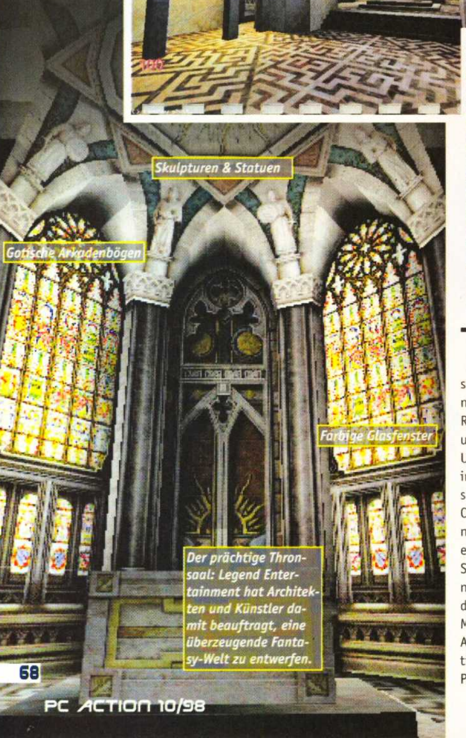
The Wheel of Time • 3D Action-Strategie

GESAM



Zu welcher Grafik-Leistung die Unreal-Engine fähig ist, beweist dieser Blick in eine Kapelle. 24-Bit-Farbtiefe und eine Unmenge an Details zeichen fotorealistische Bilder.





Der prächtige Thronsaal: Legend Entertainment hat Architekten und Künstler damit beauftragt, eine überzeugende Fantasy-Welt zu entwerfen.

The Wheel of Time (WoT) basiert auf der gleichnamigen Fantasy-Welt des amerikanischen Autors Robert Jordan, die neben J.R.R. Tolkiens Herr der Ringe zu den bekanntesten und umfangreichsten zählt. Mit der Umsetzung des WoT-Universums in ein modernes PC-Spiel erfüllen sich Legend Entertainment und Chef-Designer Glen Dahlgreen einen langgehegten Wunsch. Und entgegen der bisherigen Firmen-Softographie geschieht dies nicht in einem Adventure, sondern in einer neuartigen Genre-Mischform, die hochinteressante Ansätze zeigt. WoT ist ein 3D-Action-Strategie-Spiel aus der Ich-Perspektive, das deutliche Züge eines Rollenspiels aufweist. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn es geht dabei nicht um Eigenschaftswerte und Statistiken, es geht darum, eine Rolle zu spielen. WoT stützt sich dafür auf die Anziehungskraft einer 3D-Umgebung und erweitert deren virtuelles Spielerlebnis um strategische Tiefe und Rollenspiel-Elemente. Mit weiterentwickelten Unreal-Grafikroutinen, in Lizenz von Epic Megagames, sollen die fantastischen Geschichten des „Rades der Zeit" zum Leben erweckt werden.

Trotzdem müssen Sie kein Fantasy-Fachmann sein, um sich in WoT zurechtzufinden. Die Geschichte des Spiels ist chronolo-

TKUNSTWERK

gisch in der Zeit vor dem ersten Jordan-Roman angesiedelt. Design-Chef und Producer Dahlgreen selbst hat dazu das Manuskript verfaßt, das mit dem Autor abgeglichen wurde: Der Dunkle (Schai'Tan/Teufel) wurde vor langer Zeit im Berg Shayol Ghul eingeschlossen, die Siegel zu seinem Gefängnis gelten seitdem als verloren. Nun jedoch befinden sich vier Landesfürsten im Besitz des Wissens, wie sein Kerker zu öffnen oder für alle Ewigkeit zu schließen ist. Amyrlin, Hound und der Anführer der Kinder des Lichts versuchen den Dunklen auf immer zu verbannen, während Ishmael, der mächtigste der Vergessenen, alles tun würde, um seinen Herrn zu befreien . Jeder der vier Hauptcharaktere hat seine eigene Lebensgeschichte und verfolgt sein individuelles Wohl, aber seit das Schicksal der Welt in den Händen der Wächter des Dunklen liegt, kennen sie nur ein Ziel: die Siegel des Berges Shayol Ghul zu finden.

Innovativer Genre-Mix

Da sich WoT noch mitten in der Entwicklungsphase befindet (Veröffentlichung: 2. Quartal 1999), sind noch relativ wenige Fakten bekannt. Wir haben für Sie aber alles Wissenswerte zusammengetragen und umreißen im folgenden das Designkonzept und die grundsätzlichen technischen Features.

Sie schlüpfen wahlweise in die Rolle eines der vier Landes-Herren und erhalten Befehlsgewalt über eine Festung und zugehörige Ländereien. Diese Festungen sind Dreh- und Angelpunkt des ganzen Spielgeschehens und Schwerpunkt der strategischen Spielelemente. Zu Spielbeginn können Sie aus einer Reihe verschiedener Bauweisen Ihre Bastion wählen. Diese Entscheidung wird dann direkten Einfluß auf das Spiel haben. Die Modellpalette erstreckt sich von schwergeschützten Wehrburgen, die vom Gegner nur schwer zu knacken sind, bis hin zu offensiv ausgerichteter Architektur, die schnelle Ausfälle und leichten Zugang zum Umland sowie den feindlichen Festungen bietet.

Im Grunde sieht das Entwicklerteam WoTs hauptsächliche Stärke im Multiplayerspiel, dem der Einzelspieler-Modus als gutes Training dienen soll. In der Mehrspieler-Variante jedoch entfaltet das Konzept seine ganze Wirkung, wenn Sie gegen ein paar Freunde unter Einbindung der interaktiven Umwelt und NPCs (Non Player Characters) um den Sieg ringen.

Aber WoT soll kein reinrassiges 3D-Action-Spiel werden, in dem man seine Gegner einfach nur niedermäht, und sei es auch nur mit Zaubersprüchen. Um die anderen drei Siegel-Inhaber zu besiegen, müssen Sie subtiler vorgehen. Mit Hilfe der NPCs können Sie Ränke schmieden und die Umwelt so beeinflussen, daß deren Vernichtung vorprogrammiert ist. Manche der NPCs werden so besonders im Multiplayer-Spiel zu einer strategischen Komponente. Andere wiederum, besonders im Einspieler-Modus, folgen vorgegebenen Abläufen, um die Hintergrundgeschichte weiter voranzutreiben. Um die Story spannend und lebendig zu halten, setzt Legend außerdem Zwischensequenzen, die voraussichtlich in Echtzeit von der Grafik-Engine gerendert werden. Zusammen mit Textinformationen und Dialogen soll so ein atmosphärisch dichtes Bild des WoT-Universums gezeichnet werden.

Magische Strategien

In jedem Einzel- oder Multiplayerspiel stehen sich also vier Festungsinhaber gegenüber. Jeder ist bereits im Besitz von zwei Bruchstücken der Kerker-Siegel. Damit diese im Inneren der Burg beschützt werden, dürfen Fallen gelegt und Truppen eingesetzt werden, während Sie ausziehen, um die fehlenden Fragmente zu finden. Doch nur eines der Siegelstücke können Sie jeweils bei sich tragen, während die anderen in der Festung verwahrt werden müssen. Im Besitz aller Fragmente steht es Ihnen frei, den Dunklen zu befreien oder auf ewig in seinem Gefängnis zu belassen. Die Defensiv-/Offensiv-Ausrichtung des Spielverlaufs in einer 3D-Umgebung ist eine der innovativen Grundideen in WoT. Um nicht ständig zwischen Ihrer und den feindlichen Festungen hin- und herzulaufen (was natürlich möglich ist), bietet WoT einen sogenannten Festungs-Editor. Darunter versteht Legend eine Art abgespeckten Level-Editor, mit dem Sie Ihre Bastion wie in einem Echtzeit-Strategiespiel unter Kontrolle haben. In Echtzeit werden damit die Verteidigungs-Einrichtungen und Strategien festgelegt. Aus der Ich- oder Isometrie-Perspektive können Sie zusätzliche Mauern ziehen lassen, Falltüren und Klapptreppen einbauen oder an neuralgischen Punkten hinterhältige Speer-Fallen verstecken. Als Festungs-Chef haben Sie natürlich auch Befehlsgewalt über Ihre Soldaten. In der Übersichtskarte des Bauwerks wählen Sie beispielsweise den Haupteingang aus und plazieren links und rechts davon eine Handvoll Trollocs (Orc-artige Kampf-Kreaturen). Da sich die Truppen in einfache Recken und Kommandeure unterteilen, stellen Sie noch einen Dämonen dazu, der als Anführer fungiert und im Falle einer Belagerung oder eines An-





Magische Magie: Sie schleudern eine Fäulniswolke auf den Gegner, der langsam dahinsiecht.



Hier die Übersichtskarte der WoT-Welt, wie sie von Robert Jordan ersonnen wurde und auch im PC-Spiel Verwendung findet.



Im Mittelpunkt stehen die Festungen, in denen die Hauptdarsteller ihre Siegelstücke bewahren. Innerhalb der Mauern dürfen Sie mittels Echtzeit-Editor Mauern ziehen, Fallen bauen und Truppen befehligen.



Über 50 Artefakte können gefunden werden, sie sind die Basis des Magiesystems, hier ein Blitzschlag.

WOT-BIBLIOGRAPHIE

Titel	ISBN	Preis
Drohende Schatten	3-453-06579-4	16,90 DM
Das Auge der Welt	3-453-06580-8	16,90 DM
Die Große Jagd	3-453-06581-6	16,90 DM
Das Horn von Valere	3-453-06582-4	16,90 DM
Der Wiedergeborene Drache	3-453-07262-6	16,90 DM
Die Straße des Speers	3-453-07799-7	16,90 DM
Schattensaat	3-453-08001-7	19,90 DM
Die Heimkehr	3-453-08527-2	16,90 DM
Der Sturm bricht los	3-453-08541-8	16,90 DM
Zwielicht	3-453-09482-4	16,90 DM

Robert Jordan

griffs die Trollocs nach Ihren Anweisungen befehligt. Wenn zufrieden mit den getroffenen Maßnahmen, schließt sich der Editor. Sie befinden sich wieder in der Ich-Perspektive in der 3D-Welt und ziehen los, um die verbleibenden Bruchstücke des Siegels hinter den feindlichen Mauern zu erobern oder einem Träger abzuknöpfen. Auch außerhalb des Festungs-Editors haben Sie Kontrolle und Einfluß, z. B. auf die Bewohner einer Stadt oder ein paar Söldner. Sie teilen den computergesteuerten Charakteren mit, was sie tun sollen, oder Sie heuern sie an, um Informationen oder Gegenstände beschaffen zu lassen. Als Landesfürsten steht es Ihnen natürlich zu, bei Ungehorsam auch manchmal die Hand zu erheben.

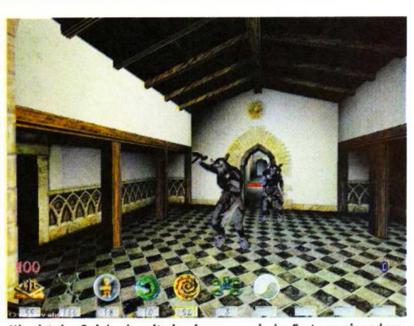
Wheel of Time ist eine Welt der Magie, und die vier Festungs-Fürsten zählen zu den Auserkorenen, die sich die Macht der Elemente nutzbar machen können. Der Spieler wird also keine klassischen Waffen in die Hände bekommen. Warum auch? Mit über fünfzig Bestandteilen wird das Magie-System eine neue Komplexität erreichen, die jedem Waffenarsenal überlegen ist. Um die Zauber ausüben zu können, benötigen die Hauptdarsteller aber keine Tränke oder Bücher, sondern sogenannte Ter'Angrealede, die sich in den verschiedendsten Gegenden aufstöbern lassen. Dabei handelt es sich um altertümliche, magische Artefakte, die in verschiedene Kategorien unterteilt sind. Da dürfen Sie mit Feuerbällen, Blitzschlägen, Schockwellen und Fäulniswolken hantieren, aber auch heilen, fliegen, teleportieren oder sich ein anderes Aussehen geben.

Rein ins Geschehen

Versuchen Sie sich nach den Eckinformationen ein Bild zu machen, wie sich WoT an Ihrem Monitor „anfühlen" könnte: Als Führer der Kinder des Lichts ruhen bereits 5 der acht Siegelbruchstücke in Ihren gut bewachten Festungsgewölben. Der Hound ist bereits besiegt, Amyrlin Seat kann Ihren mächtigen Zaubern kaum noch etwas entgegensetzen und verteidigt verbissen ihr letztes Siegelstück. Aber Ishmael, der Diener des Dunklen, hat sich über das ganze Spiel hinweg nur verbarrikadiert und seine Burg fast uneinnehmbar gemacht. Jetzt aber macht er ebenfalls Amyrlins Siegelstück als leichte Beute aus, und es kommt bereits zu ersten kleinen Scharmützeln in der Gegend um Amylrins Festung. Nach dem Hinweis eines Dorfältesten soll sich einer Legende nach ganz in der Nähe ihres Weißen Turms ein mächtiges Artefakt befinden, das seinen Besitzer die Kraft der Levitation verleiht. Sie machen sich flink auf den Weg, durchstreifen die lichtdurchfluteten Wälder und suchen den entscheidenden Hinweis, als ganz plötzlich vor Ihnen ein Fels in der Luft vorbeischwebt. Hier muß es sein! Und richtig, da in einer Senke unter einem knorrigen Baumstumpf liegt dieser moosbewachsene runde Stein, der seltsame Zeichen trägt. Mit der Hand auf dem Stein konzentrieren Sie sich, bündeln Ihre Gedanken und... beginnen leicht, fast unmerklich, zu schweben. Plumps, eine ferne Erschütterung der Gedanken un-



In der Nahaufnahme lassen sich gut die feingezeichneten Oberflächen (Texturen) erkennen, die die 3D-Körper der Trollocs überziehen.



Hier ist der Spieler bereits in eine gegnerische Festung eingedrungen. Schon haben ihn zwei wachhabende Trollocs entdeckt.

terbricht jäh den Energiestrom, denn Ihre telepathische Verbindung mit den eigenen Truppen teilt Ihnen mit, daß die Festung soeben von Ishmael angegriffen wird. Schnell den Festungs-Editor öffnen, einige tückische Fallen plazieren und die Schergen zusammenziehen. Als Sie endlich vor den Burgmauern stehen, ist die Schlacht bereits in vollem Gange. Da erspähen Sie den Diener des Dunklen, wie er unterhalb der Zinne Ihre tapferen Trollocs mit Blitzschlägen malträtiert. Mit Hilfe des runden Steines beginnen Sie zu levitieren, steigen auf und überraschen ihn aus der Luft. Einige gezielte Feuerbälle und Fäulniswolken schlagen ihn in die Flucht. Fürs erste...

Gesamtkunstwerk

Neben dem neuartigen Gameplay ist die hohe Grafik-Qualität der Unreal-Routinen ausschlaggebend für WoTs Reiz. Ohne die Referenz-Optik würde Robert Jordans ersonnene Fantasy-Welt lange nicht so überzeugend wirken. Glen Dahlgren hat ein Team von Architekten und Künstlern um sich geschart, die mit Hilfe des Unreal-Systems (Engine und Editor) WoT in Szene setzen. Die Architekten entwerfen alle Räume und Landschaften am Reißbrett und übergeben sie an „Modellbauer", die die Zeichnungen im Unreal-Editor in Drahtgittermodelle umsetzen. Für die Gestaltung aller Oberflächen sind zum Schluß die Textur-Grafiker verantwortlich. Daneben sorgen Animations-Spezialisten für die naturgetreue Bewegungsphysik. Eine ähnliche Glaubwürdigkeit und Lebendigkeit will Legend bei der Musik- und Soundkulisse erreichen. Dafür sollen keltische Folklore- und Rockmusik sowie Kirchenchoräle sorgen. Auf diese Weise erhalten die WoT-Welten eine Optik und eine Atmosphäre, die kaum mehr an einen „Level" erinnern, sondern vielmehr an die reale Umwelt.

Wie sich The Wheel of Time weiterentwickelt und welche neuen Features Legend Entertainment enthüllt, werden wir für Sie weiterhin in den nächsten Ausgaben verfolgen.

Christian Müller

Zu Beginn des Spiels können Sie sich für verschiedene defensive oder offensive Festungs-Bauweisen entscheiden, was später einen großen Einfluß auf die notwendigen Spielstrategien hat.



VIER SPIELER-CHARAKTERE

Die WoT-Welt ist reich an unterschiedlichen Kreaturen und Bewohnern, die wichtigsten Charaktere aber sind die vier Hauptdarsteller, in deren Rolle Sie als Spieler schlüpfen können. Sie sind jeweils wichtige Anführer unterschiedlicher Fraktionen, die Robert Jordan in seinem Fantasy-Universum erschaffen hat. Aber sie alle haben eines gemeinsam: den Willen, das Schicksal des Dunklen zu kontrollieren.

DIE AMYRLIN SEAT

Eine junge Frau ist die Hauptperson im Einzelspieler-Modus. Sie beginnt die Geschichte als eine heranwachsende Tochter der Aes Sedai, einer Gruppe weiblicher Zauberinnen, die sich als Bewacher des Siegels erachten. Während des Handlungsstrangs ist sie gezwungen, die Amyrlin Seat, die Anführerin, zu werden. Auf diese Situation ist sie nicht vorbereitet, noch gefällt sie ihr. Aber sie ist die einzige, die den Mächten der Vergessenen und des Dunklen widerstehen kann.

DER ANFÜHRER DER KINDER DES LICHTS

Die Weiß-Roben nennen sich nach ihrem Gewand, das sie tragen, und bekämpfen die Schatten, wo immer sie sie auch finden. Die Kinder des Lichts sind niemandes Freund. Dieser Mann ist der Befehlshaber eines Außenpostens des Großen Lichtdoms und ist besonders schlecht auf die Aes Sedaizu sprechen.

DER VERGESSENE

Als der Dunkle im Berg Shayol Ghul verschlossen wurde, ereilte alle seine treu ergebenen Diener das gleiche Schicksal, außer einem. Der mächtigste unter ihnen, Ishmael, hat über Jahre hinweg daran gearbeitet, seine Macht auszubauen und alle Vorbereitungen zu treffen, seinen Herrn zu befreien. Jetzt ist er bereit.

DER HOUND

Er ist der mysteriöseste der vier Hauptcharaktere – das sprichwörtlich personifizierte Böse – und treibt in der alten Ruinenstadt Shadar Logoth sein Unwesen. Er bevorzugt es, in den Schatten zu leben und von dort aus den Lauf der Dinge zu beeinflussen.

Voraussichtlich:	P200, 32 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, Glide, PowerSGL, OpenGL		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	englisch
Hersteller:	Legend/GT Interactive	Erscheint:	2. Quartal 1999

☒ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Die futuristische Welt von Slave Zero ist richtig bevölkert: Wenn der Gigant durch die Straßen stampft, fliehen die Bewohner panikartig.

Slave Zero • 3D-Action

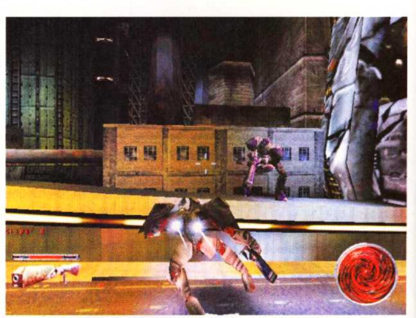
EXTASY FÜRS AUGE

„Ich gebe zu bedenken, daß dies nur eine Alpha-Version von Slave Zero ist." Immer und immer wieder betont der Herr am Vorführ-PC, daß der im März erscheinende 3D-Shooter noch in einem sehr frühen Stadium ist. Wenn man bedenkt, wie gut das Actionspiel bereits jetzt aussieht, könnte einem fast angst und bange werden...

Was PC Action bei einer Accolade-Präsentation in München von Slave Zero zu sehen bekam, war... berauschend. Ja, berauschend dürfte in diesem Fall das richtige Wort sein: Denn die bei dem Shooter verwendete 3D-Engine – die für die Darstellung der Grafik notwendige Programmroutine - heißt sinnigerweise „Extasy". Sie wurde von Accolade selbst entwickelt. Anders als oftmals üblich setzt man also nicht auf teure Lizenzkäufe.

King Kong trifft Godzilla

Slave Zero spielt in der Zukunft. In einer Stadt triezt ein Tyrann die Bevölkerung. Die Welt braucht einen Helden, der die Metropole von dem Herrscher befreit. Daß dies der Spieler sein wird, braucht an dieser Stelle kaum erwähnt werden. Der Auserkorene klaut erst einmal den Prototypen einer biomechanischen Kampfmaschine, einen sogenannten Slave mit der Seriennummer Null (englisch: zero). Mit diesem 20 Meter großen Ungetüm macht er Jagd auf die



Trotz seiner gewaltigen Größe kann Slave mit Hilfe eines Jetpacks wieselflink ausweichen, wenn es nötig ist.

Cyborgs des Diktatoren. Ziel ist es, im Rahmen von 25 Missionen das Netz der militärischen Einrichtungen zu zerlegen und der Stadt den Frieden wiederzugeben. Slave Zero ist trotz seiner Größe ein sportliches Kerlchen. Er kann rennen, springen und natürlich schießen. Seine Kraft macht es ihm möglich, sich wie King Kong oder Godzilla aufzuführen. Mit seinen mächtigen Klauen zieht er sich an den glattesten Hauswänden hoch. Was ihm im Weg ist,



Hier senkt sich eine Salve von Raketen auf Slave nieder.

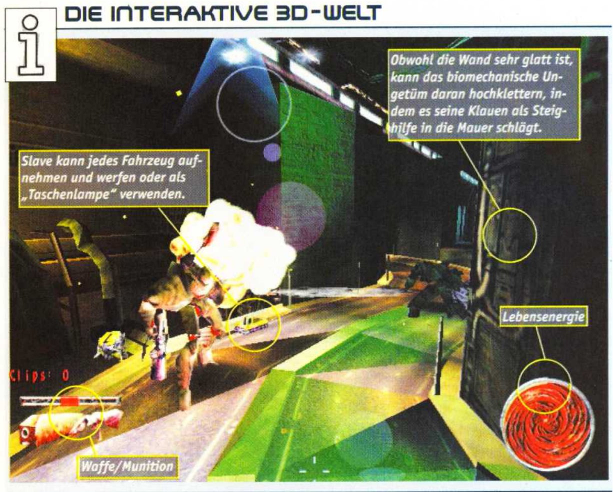


Bereits bei der in München gezeigten Alpha-Version war das Gesicht des Polygon-Ungetüms eindrucksvoll animiert.



Viele Gegner sind Slave von der Größe her unterlegen.

DIE INTERAKTIVE 3D-WELT



wird zu Staub zerstampft. Die Blade Runner-ähnliche Stadt ist riesig und wirkt mit ihren zahlreichen Lichteffekten und feinen Texturen (Oberflächenstrukturen) enorm beeindruckend. „Die Umgebung ist komplett interaktiv", sagt Produzent Matt Powers. So kann Slave nicht nur mit Schußwaffen hantieren, sondern auch alle „kleinen" Objekte aufnehmen und werfen. Das betrifft Lastwagen ebenso wie Busse. Wenn er möchte, schnappt er sich ein Auto und verwendet es als Taschenlampe, um düstere Ecken auszuleuchten. Oder er läßt einen gewaltigen Brüller los, woraufhin Fenster bersten und Mauern einstürzen. Logisch, daß die in der Stadt herumlaufenden Fußgänger das nicht lustig finden und panisch davonrennen. Besonders, wenn Slave Zero sich mit den Truppen des Bösewichts Gefechte liefert. Unter diesen Feinden finden sich kleinere Roboter, aber auch Giganten, die den Helden um bis zu zehn Meter überragen. Und auch die Musikuntermalung wird wohl etwas für harte Burschen: Einen stilistischen „Hauch" von Rammstein verspricht Produzent Powers.



Die Stadt, in der Slave aufräumen will, hat riesige Ausmaße.

Glüht die Hardware?

Momentan mögen sich Außenstehende noch fragen, wie all die Polygon- und Texturmassen untergebracht werden sollen, ohne daß die momentan erhältliche Hardware zu glühen beginnt. Sean Vesce, Chef-Designer des Projekts und einer der Väter von Mechwarrior 2, hat grenzenloses Vertrauen: „Ich bin absolut begeistert, mit einem solch talentierten Team und einer derart leistungsfähigen Engine arbeiten zu können." Slave Zero wird auch Mehrspielerfans beglücken. Geplant sind Varianten wie „Deathmatch" und „Team-Cooperative".

Harald Fränkel



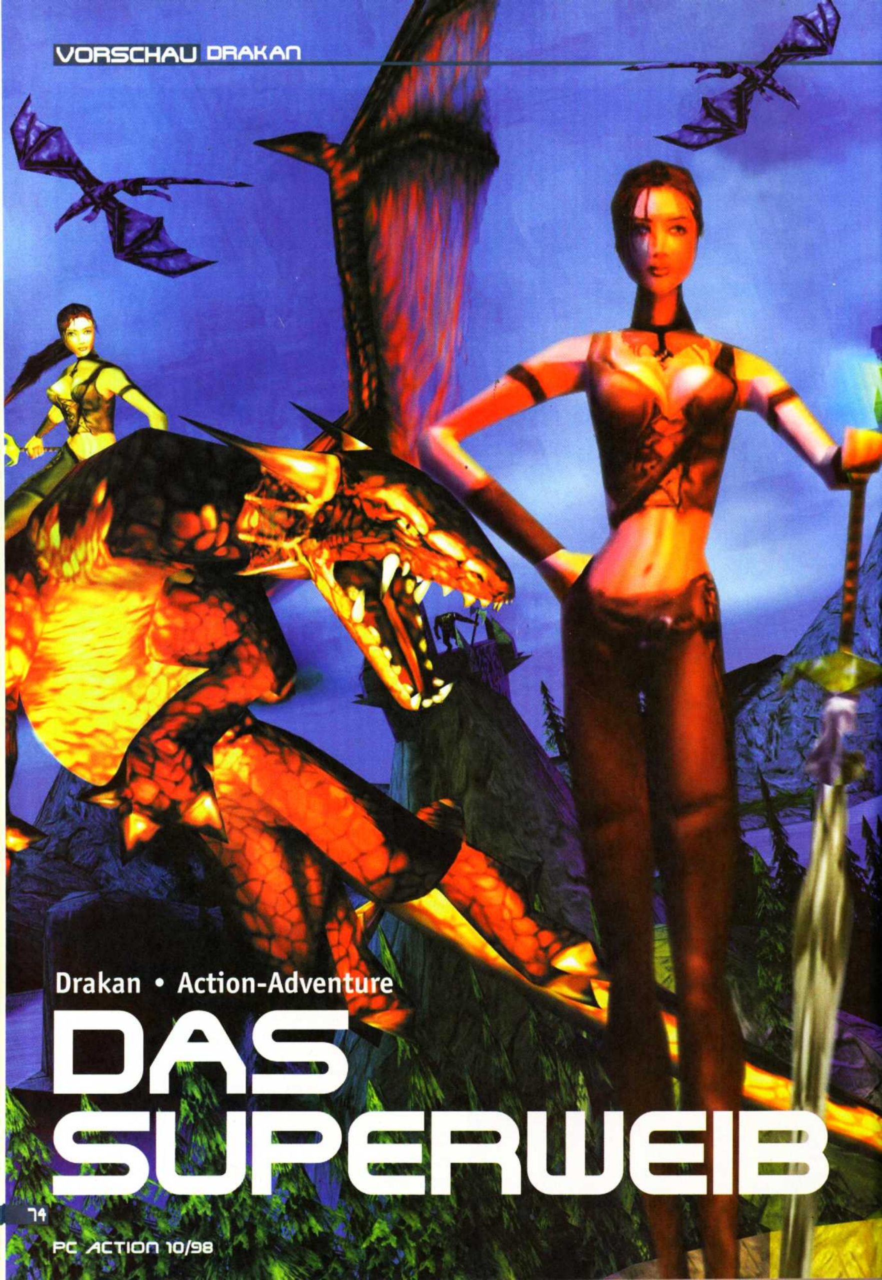
Slave Zero ist eine bis auf die Zähne mit den durchschlagskräftigsten Waffen ausgerüstete, biomechanische Kampfmaschine.



Ein weiteres Beispiel für die interaktive Welt: „Wer nicht auf Lichtreflexe steht, darf die verursachenden Lampen wegpusten." (Original-Zitat eines Accolade-Mitarbeiters)

Voraussichtlich:	mind. P 200, 3D-Karte		
Technik:	n.n.b.		
Multiplayer:	16 Sp. LAN + TCP/IP, M.	Sprache:	n.n.b.
Hersteller:	Accolade	Erscheint:	März 1999

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Drakan • Action-Adventure

DAS SUPERWEIB

Rynn ist ein Superweib. Selbst nachdem sie stundenlang durch die Gegend gerannt, gesprungen und geklettert ist, wirkt sie wie aus dem Ei gepellt. Und das ohne Drei-Wetter-Taft! Sogar beim Kämpfen sieht die holde Maid fast unverschämt gut aus. Ja, die Heldin des Action-Adventures Drakan hat alles, was der moderne Pixeltraum braucht – inklusive Zopf. Sie besitzt darüber hinaus einen mächtigen Drachen, den sie als fliegendes Reittier benutzt...

Rynn lebt in einer Fantasy-Welt namens Drakan. Eines schönen Tages nimmt die junge Frau mit dem großen Kämpferherzen an einem Wetttrinken in einer Kneipe teil und säuft mal nebenbei alle männlichen Konkurrenten unter den Tisch. Allerdings hat auch sie deutlich zu viel abbekommen: Die Amazone kann gerade noch ihren Preis entgegennehmen, ein filigran gearbeitetes Langschwert, dann kippt sie aus den Lederlatschen. Natürlich gibt es wenige Stunden später ein böses Erwachen. Doch ausnahmsweise sind in diesem Fall nicht irgendwelche Kopfschmerzen oder Übelkeitserscheinungen gemeint. Viel schlimmer: Die Wartoks, eine großgewachsene und brutale Kriegerrasse, haben Rynns Heimatdorf in Schutt und Asche gelegt und den jüngeren Bruder der Schwertkämpferin entführt. An dieser Stelle plumpst der Spieler ins Geschehen. Er übernimmt die Rolle der drahtigen Dame und macht sich auf, den verschollenen Fynn zu finden. PC Action hatte während einer Präsentation in München die Gelegenheit, Drakan anzuspielen. Wenn man bedenkt, daß die Jungs von Surreal Software noch rund vier Monate bis zur Veröffentlichung Zeit haben, steht der guten Lara Croft ernstzunehmende Konkurrenz ins Haus.

Popo gut in Schwung

Die Grafiken und Animationen sind so ausgefeilt, daß die Heldin keck ihre Schlüsselbeine zur Schau stellt und gekonnt mit dem Popo wackelt. Rynn besitzt überdies weitere wichtige Vorzüge, sie hat nämlich einen guten Kumpel. Im Laufe des Spiels trifft die Frau mit dem Zopf auf Arokh, den roten Drachen. Ihn darf sie als fliegendes Reittier nutzen und den üblen Bösewichtern aus der Luft einheizen. Arokh kann unter anderem Feuer spucken oder eine Giftwolke durch seine Nüstern blasen. Später kommen weitere Fähigkeiten hinzu. Rynn darf ihren Kampfgenossen jederzeit zurücklassen und auf Schusters Rappen weitermarschieren. Währenddessen wartet die gepanzerte Echse seelenruhig auf die Rückkehr des Frauchens. Wird der Drache angegriffen, ist er intelligent genug, sich zu verteidigen. Trägt der geflügelte Geselle Verletzungen davon, zeigt sich die Detailliebe der Programmierer: Arokh beginnt nämlich, schwerer zu atmen. Das sieht man an seinem Brustkorb, der sich immer



Schwarze Klingendrachen sind äußerst schwer zu besiegen.



Rynn kann jede Waffe verwenden, die sie findet. Die Axt ist etwas unhandlich, richtet aber mächtig Schaden an.

DIE STEUERUNG

Möglichst einfach zu bedienen, aber trotzdem vielfältig wird die Steuerung von Drakan sein. Außerdem war es den Machern wichtig, daß der Drache möglichst auf die gleiche Weise zu kontrollieren ist wie Rynn, damit der Spieler keine zwei Steuerungsmethoden lernen muß. Intelligent und intuitiv gelöst wurde die Aktivierung der Special-Moves: Wer beispielsweise ausweichen und einen schnellen Salto nach hinten machen möchte, drückt einfach zweimal kurz die untere Pfeiltaste. Bis zur Fertigstellung wollen die Jungs von Surreal Software noch einige Abwehrbewegungen in das Interface einbauen. Dann kann die wackere Rynn auch Schläge parieren.



Linke Maustaste: Kämpfen
Rechte Maustaste: Freie Kamera
Mausbewegung: Blickrichtung
Ende: Inventar
Return: Benutzen, öffnen
Pfeiltasten: Laufen bzw. bei Doppelklick Special Move
Shift: Springen
Strg: Ducken

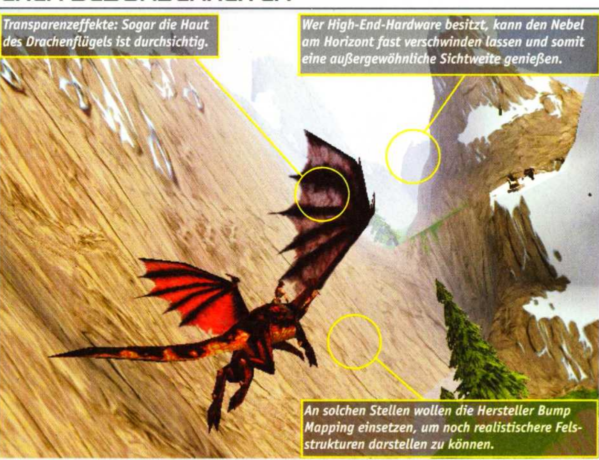

Doppelt gut, die gute Rynn: Die junge Dame sieht nicht nur gut aus, sondern kann auch verteufelt gut kämpfen.


Diese Szene zeigt deutlich, wie realistisch und stimmungsvoll die Schatten- und Lichteffekte in Drakan sind.

schwerfälliger hebt und senkt. Rynn kämpft sich durch zehn riesige Levels, wobei die 3D-Welt Außen- und Innenszenarios bietet. „Obwohl der Ausdruck ‚Level' nicht ganz korrekt ist", sagt Alan Patmore, Geschäftsführer von Surreal Software. Denn eine Stärke von Drakan sei, daß das Spiel den Eindruck einer einzigen, großen Welt vermittle. Es gebe vier Regionen, die völlig unterschiedlich aussehen, aber sanft ineinander übergehen. Letzteres trifft übrigens auch zu, wenn Rynn z. B. von einem finsteren Höhlensystem hinaus in die Sonne tritt. Um darüber hinaus keinen Bruch zwischen Spiel und Hintergrundstory entstehen zu lassen, verwenden die Macher bei den Zwischensequenzen keine Videos oder Renderszenen, sondern die 3D-Engine. Alle Hauptaufträge, die Rynn in Drakan bekommt, werden auf diese Weise erläutert. Die Herren von Surreal Software nennen das STOMP (Echtzeit-Film-Technik). Soll heißen: Spielszenen und Zwischensequenzen gehen nahtlos ineinander über. Rollenspielelemente fließen ein, wenn das Superweib sich mit einem von 25 Nichtspielercharakteren unterhält und kleinere Aufträge er-

DIE TECHNISCHEN BESONDERHEITEN

Drakan soll ein optisches Glanzstück werden, das die Möglichkeiten moderner Grafikkarten voll ausnutzt. Transparenz-, in Echtzeit berechnete Farblicht- und Schatteneffekte sowie Lichtspiegelungen gehören ohnehin zum guten Ton. Eine spezielle Layer-Technik soll den besonders eleganten und weichen Übergang von Innen- zu Außenszenarien gewährleisten. Alle Charaktere werden durch ein Skelett-Animationssystem zum Leben erweckt – alleine Rynn bewegt sich mit 200 Animationsphasen. Wer eine Voodoo²-Karte besitzt, darf sich außerdem an Bump Mapping erfreuen. Mittels Bump Mapping können ganz feine 3D-Strukturen noch plastischer dargestellt werden, als dies bei bisherigen Spielen der Fall ist. Multitexturing macht der ohnehin flinken Grafikkarte noch mehr Dampf: Dabei werden innerhalb eines Rechenzyklus zwei Texturen (Oberflächenstrukturen) auf die Polygonkörper der Charaktere geklebt. All die angestrebte Pracht zwingt den Rechner keinesfalls in die Knie (oder noch tiefer), versprechen die Hersteller. Denn ähnlich wie bei Messiah wird für die Darstellung der Grafik ein Programmtool verwendet, wodurch der Spieler das Spiel an die Leistungsfähigkeit des Rechners anpassen kann: Die sogenannte Riot-Engine stellt nur so viele optische Bauteile gleichzeitig dar, wie es der PC verkraftet. „Wenn man einen PII 500 mit zwei Voodoo²-Karten besitzt, kann man die Sichtweite erhöhen und die Zahl der Texturen und Details auf die höchste Stufe schrauben", sagt Surreal-Geschäftsführer Alan Patmore voraus.



Auf Screenshots sehen die Landschaftselemente etwas künstlich aus. Leider können wir Ihnen Drakan nicht in Bewegung zeigen, denn dann würden Sie erkennen, welch ein Potential in dem Titel steckt.


Wie es sich für einen Drachen gehört, speit Arokh natürlich Feuer. Jedes Objekt der 3D-Welt kann in Brand gesetzt werden.


Dieses Icon zeigt die Lebensenergie von Arokh an.

hält, also ein paar Nebenjobs erledigen soll.

Ein bißchen Zauberei

Der Spieler wird sich in Dörfern ebenso wiederfinden wie in Grotten, Canyons und einem karibisch angehauchten Ambiente. Wettereinflüsse, unter anderem Regen und Schnee, sind ebenso geplant. Atmosphärische Sounds wie das Rauschen des Windes, plätscherndes Wasser und mittelalterlich anmutende, aber dezente Musikklänge sollen die Atmosphäre perfekt machen. Drakan werde 50 Waffen enthalten, darunter sechs Angriffe für den Drachen, sieben Zaubersprüche und viele Schlaginstrumente wie Schwerter, Speere und Morgensterne. Die sind auch nötig, weil Rynn es mit 18 Gegnertypen und fünf Obermotzen zu tun bekommt. Wer sich erst einmal mit einem schwarzen Klingendrachen einen luftigen Kampf geliefert hat, wird wissen, was „Fluggefühl" bedeutet.

Rätselnüsse

Damit bei all der Metzelei das Adventure-Element nicht zu kurz kommt, muß das dralle Mädel freilich auch Rätsel knacken. Schalterpuzzles fehlen ebensowenig wie kleine Denksportaufgaben. Bei Kletterrätseln geht es darum, mit geschultem Blick einen Ausgang zu finden. Jede Kreatur in Drakan bekommt ihre eigene Künstliche Intelligenz. Der eine Wartok mag beispielsweise sein Heil in der Flucht suchen, wenn er den Drachen erblickt. Ein anderer läuft vielleicht zum nächsten Katapult, um das Ungetüm zu beschießen. Der dritte Wartok reagiert wieder anders und holt Verstärkung. Die bislang „coolste KI" hat nach Aussagen von Patmore der im Spiel auftauchende Gigant. Er schnappt sich alles, was nicht niet- und nagelfest ist, um Rynn damit zu bewerfen. „Das können auch andere Monster oder diverse, herumliegende Körperteile sein." Klingt doch alles enorm vielversprechend, finden Sie nicht? Hallo, Rynn! Wir warten auf Dich...

Harald Fränkel


Zwischensequenzen sind mit der Grafik-Engine gemacht.


Die Scavenger sind Monster, deren Haut halb verfault ist.

FRAUEN UND PFERDESCHWÄNZE

PC ACTION: Wenn jemand sagen würde: Hey! Es ist fast ein bißchen frech, eine Heldin zu kreieren, die derart Lara Croft ähnelt – was würdest Du antworten?



Alan Patmore: Die einzige Ähnlichkeit zwischen Rynn und Lara besteht darin, daß beide Frauen sind und einen Pferdeschwanz tragen. Rynn haben wir designt, um die Fähigkeiten einer trainierten Schwertkämpferin in einem Spiel umzusetzen. Ihre Bewegungen und ihre Persönlichkeit wurden entwickelt, um das Gameplay zwischen ihr und dem Drachen aufeinander abzustimmen. Nebenbei erwähnt: Wenn Du irgendeine Art von Frau erschaffst, werden automatisch Vergleiche zu Lara gezogen. Einfach wegen des Erfolgs von Tomb Raider.

PC ACTION: Welche Spiele haben Euch zu Drakan inspiriert?

Alan Patmore: Die Ultima-Serie, die Wizardry-Serie, alles, was Bullfrog gemacht hat. Besonders Magic Carpet.

PC ACTION: Gibt es etwas im Spiel, auf das Du besonders stolz bist?

Alan Patmore: Vielleicht bin ich am meisten auf das Flugmodell des Drachens stolz. Tim, einer unserer Programmierer, und ich haben Wochen damit verbracht, es so hinzukriegen, daß es dem Spieler das Gefühl vermittelt, tatsächlich einen Drachen zu fliegen. Was sich leicht anhört, erwies sich als unglaublich schwierig. Aber das Ergebnis war den Aufwand wert.

PC ACTION: Was können Spieler nach Drakan erwarten?



Alan Patmore: Wir erläutern zur Zeit mehrere Möglichkeiten, aber wir können im Moment über keine davon sprechen.

Voraussichtlich:	Mind. P166, 16 MB RAM, Direct3D, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound3D, QSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, Modem
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Surreal Software/Psygnosis
Erscheint:	Januar 1999

[x] Action [x] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

Gothic • Rollenspiel

ÜBER-NATÜRLICH

In der letzten Ausgabe riefen wir verzweifelt nach neuen Spielkonzepten, und es scheint, als wären wir erhört worden. Baut Tempel, laßt Fanfaren erschallen, freut Euch des Lebens, denn soeben ist ein Wunder geschehen: Aus Bochum ist uns Gothic erschienen, naht die Rettung der Spielewelt?

Das mit Abstand häufigste Wort bei der Präsentation von Gothic war: „Natürlich!" Tom Putzki, Leveldesigner und Marketing Director der rührigen Newcomer von Piranha Bytes, war ganz in seinem Element. Mit einem verschmitzten Grinsen trotzte er allen Versuchen der Redaktion, eine Schwäche in der ersten Gothic-Alpha auszumachen. „Kann man die Fackel auch werfen?" „Natürlich!", „Bleiben Pfeile auch in Holztüren stecken?" „Natürlich!", „Kann ich die Kiste dort anzünden?" „Natürlich!". Ein paar Tastaturkommandos später flogen Fackeln im hohen Bogen und wild um sich leuchtend durch die Gegend, steckten gut ein Dutzend Pfeile in der nächsten Tür, und eine Kiste loderte munter vor sich hin. Der geneigten Redaktion klappte indes die Kinnlade herunter. Seit wann ist es denn erlaubt, sich in einer digitalen 3D-Umgebung genauso frei zu bewegen wie im richtigen Leben?

Erz-Feinde

Dabei ist Gothic doch eigentlich ein waschechtes Rollenspiel und gehört damit einem Genre an, das bisher recht selten von 3D-Engines beleckt wurde. Die Hintergrundgeschichte charakterisiert sich durch eine Mischung aus klassischer Fantasyvorlage und Snake Pliskens Horrortrip aus dem Kinofilm „Die Klapperschlange": Das Königreich der Menschen muß sich eines massierten

Psioniker



Sie bekommen, was Sie sehen! Zur Auswahl des Zauberspruchs rollen Sie in diesem „Menü" den entsprechenden Magieeffekt nach vorn.

Angriffs von Orkscharen erwehren, die Waffenproduktion läuft auf Hochtouren. Die Erze dazu liefert eine riesige Strafkolonie, die allerdings völlig ohne Wachen auskommt. Der Grund: Eine magische Barriere umschließt den gesamten Knast, lebende Kreaturen können zwar in die Kolonie hineingelangen, sind dann aber auf ewig gefangen. Nur wenn die Sträflinge ausreichend Erze abliefern, bekommen sie dafür lebensnotwendige Grundnahrungsmittel geliefert. Im Knast herrscht daher Anarchie. Einige der Knastbrüder haben die Kontrolle des gesamten Erzhandels an sich gerissen und leben in Saus und Braus. Für den Rest vom Fest bleiben nur Brosamen übrig, weshalb sich eine Rebellengruppe gebildet hat, die nicht nur den Erzbaronen das Leben erschwert, sondern auch an Ausbruchsplänen schmiedet. Mit den

Krieger





Ein Troll mit drei Gobbos hat Sie erspäht. Gleich werden die kleinen Biester über den Graben fliegen und Sie von hinten attackieren.

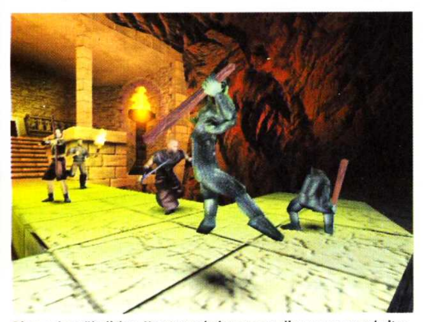
Rebellen haben sich die Anhänger des Sektentempels zusammengetan, eine Gruppe Spiritueller, die sich auf das Ende der Welt vorbereitet. Die Kräfteverhältnisse im Knast sind also augenblicklich gleichmäßig verteilt, doch jetzt treten Sie auf den Plan.

Du kriegst, was Du verdienst

Nichtsahnend, weshalb man Sie in die Strafkolonie geworfen hat, wagen Sie Ihre ersten Gehversuche in der lebensfeindlichen Umgebung, die nur einen Wunsch in Ihnen wachruft: Schnell wieder raus hier! Als Nobody verfügen Sie aber weder über eine Ausrüstung noch über irgendwelche Erfahrung. Im ersten der sechs Gothic-Kapitel durchlaufen Sie also eine Art Tutorial, bei dem Sie alle Gruppierungen der neuen Welt kennenlernen. Erst danach können Sie sich entscheiden, ob Sie Ihren Charakter zum Krieger, Magier, Dieb oder Psioniker, eine Art Priester mit einem auf Drogen aufbauendem Magiesystem, weiterentwickeln möchten. Die Charakterentwicklung erfolgt jedoch ohne genretypische Zahlenspielereien. Sie ergattern ein Schwert? Gut, doch am Anfang werden Sie damit herumhacken wie ein Bauer mit seinem Pflug. Wenn Sie allerdings die Fähigkeit Schwertkampf erlernt haben, werden Sie bei Ihrem Helden wesentlich geschmeidigere Animationen feststellen. Piranha Bytes setzt bei Gothic voll auf das optische

Magier

Dieb



Diese echsenähnlichen Kreaturen haben gegen die zusammenarbeitende Dreiergruppe keine Chance. Hat den Viechern das niemand gesagt?

SCHRÄGE VÖGEL - PIRANHA BYTES IM INTERVIEW

Piranha Bytes stand uns Rede und Antwort. Zu Gothic äußerten sich Alex Brüggemann, Animator, Mike Hoge, Art Director, und Tom Putzki, Level Designer und Marketing Director in Personalunion.

PC ACTION Gothic wird das erste Produkt von Piranha Bytes sein. Wie kam es zu der Idee, eine eigene Spieleschmiede zu gründen?

Mike: Es war schon seit jeher mein Traum, Computerspiele zu machen. Ich hab' mich immer über die Masse schlechter Spiele geärgert und dachte: Das muß doch besser gehen! Jetzt weiß ich, wieviel Arbeit es ist, wenn man versucht, hohe Ansprüche umzusetzen (stöhn!) – aber es sieht so aus, als würden wir es schaffen! Alles wird gut!

Tom: Das hat etwas mit dem klassischen Bild vom „Hobby zum Beruf machen" zu tun. Im Grunde mußt Du so eine Art großes Kind geblieben sein und darfst nicht alles so tierisch ernst nehmen. Heißt aber nicht, daß hinter Gothic nicht unglaublich viel harte Arbeit steckt!

Mike Hoge: „Ich habe mich immer über die Masse schlechter Spiele geärgert."

PC ACTION Ihr startet mit einem epischen Fantasy-Rollenspiel, ein sehr spezielles Genre. Gibt es Gründe dafür, und wie entstand die Idee zur Hintergrundgeschichte?

Mike: Als wir mit Gothic anfingen, gab es unzählige Science-Fiction-Spiele, aber so gut wie kein Fantasy. Also haben wir uns das Fantasy-Genre geschnappt und überlegt: Was macht an Rollenspielen Spaß und was hat eigentlich immer daran gestört: Auf der Spaß-Seite gab es die hohe Komplexität, die vielfältigen Entwicklungsmöglichkeiten und die Erforschung einer fremden Welt.

Tom: Nicht zu vergessen die Möglichkeit, sich mit einer Figur – dem Helden – zu identifizieren; ihn zu hegen und zu pflegen, zu verbessern, ihn mit besseren Waffen und Ausrüstung auszustatten – der alte Jäger-und-Sammler-Trieb.

Mike: Als nicht so toll erwiesen sich bei bisherigen Rollenspielen folgende Punkte: Daß man schnell den Überblick verliert, wenn man nicht jeden Tag vor dem Rechner sitzt und nicht mehrere Blätter mit wichtigen Infos vollmalt. Daß man viele der Charakterattribute gar nicht braucht bzw. das Spiel schlecht ausgewogen ist, weil einige Attribute viel wichtiger sind als andere. Und daß die NSCs sich viel zu einfach töten und umbringen lassen, um lebendig zu wirken. Es gab noch mehr Punkte, aber das waren wohl die wichtigsten. Naja, und als wir das erstmal hatten, war es an sich ganz einfach: Die tollen Sachen blieben drin; alles, was wir nicht so toll fanden, flog bei Gothic raus. Die Hintergrundgeschichte ist langsam mitgewachsen. Die Hauptidee mit dem Gefängnis stand ganz am Anfang. Die Gründe dafür: Die Spielwelt ist begrenzt und kann umso feiner ausgearbeitet werden. Die Umgebung ist feindlich. Die Atmosphäre ist düster – kitschig-buntes Fantasy war noch nie mein Fall.

Tom Putzki: „Tolkien ist schon klasse, aber sehr simpel strukturiert, nur Schwarz und Weiß..."

Tom: Meiner auch nicht... Tolkien ist schon klasse, aber sehr simpel strukturiert: Nur schwarz und weiß, nur gut und böse. Dabei machen die vielen Grautöne das Leben doch erst richtig interessant. Mit Gothic versuchen wir, eine Atmosphäre wie in dem Film „Die Klapperschlange" zu schaffen.

FORTSETZUNG DES INTERVIEWS

PC ACTION ***Gibt es irgendwelche spielerischen Vorbilder von Piranha Bytes. Welche Computerspiele haben Euch besonders beeindruckt?***

Alex: *In letzter Zeit fand ich Commandos echt klasse, endlich ein paar frische Ideen. Auch Myth (nicht Myst!) hat mir gut gefallen. Aber wir zocken so viele unterschiedliche Spiele, daß hier der Platz nicht reicht, um alles aufzuzählen, was uns gefällt!*

PC ACTION ***Die Dungeons von Gothic erinnern ein wenig an Tomb Raider-Gefilde. Warum habt Ihr Euch für eine 3D-Umgebung entschieden, und womit setzt Ihr sie um?***

Tom: *Die Atmosphäre der Dungeons, Höhlen, Tempel, Minen und die gesamte Oberwelt mit ihren verschiedenen Lagern ist uns sehr wichtig. Wir wollen keine Schachtel-Levels, sondern eine organische Welt für Gothic. Daher werden unsere Levels komplett mit 3D-Modelling-Programmen gebaut und nicht mit einem x-beliebigen Editor – ich hoffe, daß man das auch sehen kann!*

PC ACTION ***Beim Probespielen ging des öfteren ein Raunen durch die Redaktion. Der Grund: Sämtliche Handlungsmöglichkeiten stehen Dir schon in der ersten Alphaversion von Gothic offen, die Umgebung scheint auf alle Handlungen vorbereitet zu sein und reagiert logisch. Wie schafft Ihr das?***

Alex: *Bei der Umsetzung legen wir viel Wert darauf, daß wir möglichst früh Spielfunktionalität ins Spiel einbauen und testen, statt erstmal nur an der Optik zu arbeiten. Aber mal unter uns: Ihr habt noch längst nicht alles gesehen, ein paar Überraschungen haben wir uns noch aufgehoben.*

Tom: *Wir sind halt gut, hehe! Aber eines noch als Erklärung: Wir sind bei Piranha Bytes alle begeisterte Rollenspieler, sei es am PC, der Konsole, Pen & Paper oder Liverollenspiel. Insofern haben wir schon gewisse Erfahrung darin, festzustellen, was cool, was logisch und was wichtig ist und wie die Umgebung, die NSCs und Monster reagieren sollten.*

Alex Brüggemann: „Ihr habt noch längst nicht alles gesehen!"

PC ACTION ***Ihr habt Euch für einen Hauptcharakter entschieden, der sich später für eine von vier Rollen entscheiden muß. Warum?***

Mike: *Bei bisherigen Rollenspielen mußte man sich am Anfang entscheiden, welchen Charakter man spielen will. Oft hatte man keine Ahnung, wozu die unterschiedlichen Talente gut waren und ob man nicht noch was Wichtiges vergessen hatte. Also ermöglichen wir dem Spieler bei Gothic, die Welt und die unterschiedlichen Banden kennenzulernen, bevor er sich entscheidet. Du startest zwar immer mit derselben Figur, kannst ihre Fähigkeiten aber im Laufe des Spieles in völlig unterschiedliche Richtungen lenken.*

PC ACTION ***Wieviele unterschiedliche Locations wird es denn in Eurem Spiel geben. Könnt Ihr schon eine Zahl nennen?***

Mike: *Ich finde, es sollte vorher nicht bekannt sein, wieviele Ebenen ein Dungeon hat, das versaut nur die Spannung... Aber soviel sei verraten: Wir haben bis jetzt 10 Themenbereiche fürs Leveldesign, die unterschiedlich oft zum Einsatz kommen werden. Für genügend Abwechslung ist also gesorgt!*

PC ACTION ***Ihr seid gerade auf der Suche nach einem Vertriebspartner für Gothic. Seid Ihr inzwischen fündig geworden?***

Tom: *Noch nicht. Wir stehen aber momentan mit einigen Publishern in engerem Kontakt, und die bisherige Resonanz war doch überwiegend sehr positiv. Wir hoffen, bald näheres bekanntgeben zu können.*

PC ACTION ***Wann dürfen wir denn wohl mit einer Verkaufsversion von Gothic rechnen?***

Alex: *Nach derzeitiger Planung werden wir Mitte ´99 fertig sein.*

Tom: *Es soll halt richtig klasse werden, deswegen brauchen wir schon noch einige Zeit. Aber das Warten wird sich dann auch lohnen.*

PC ACTION ***Vielen Dank für das Interview und weiterhin frohes Schaffen!***

Feedback, bei sämtlichen Talentsteigerungen sehen Sie sofort die Auswirkungen. Ein ungebildeter Magier entzündet mit seinem Feuerball nur mit Not einen Ast, ein Könner entfacht damit ganze Waldbrände.

Verbundene im Geiste

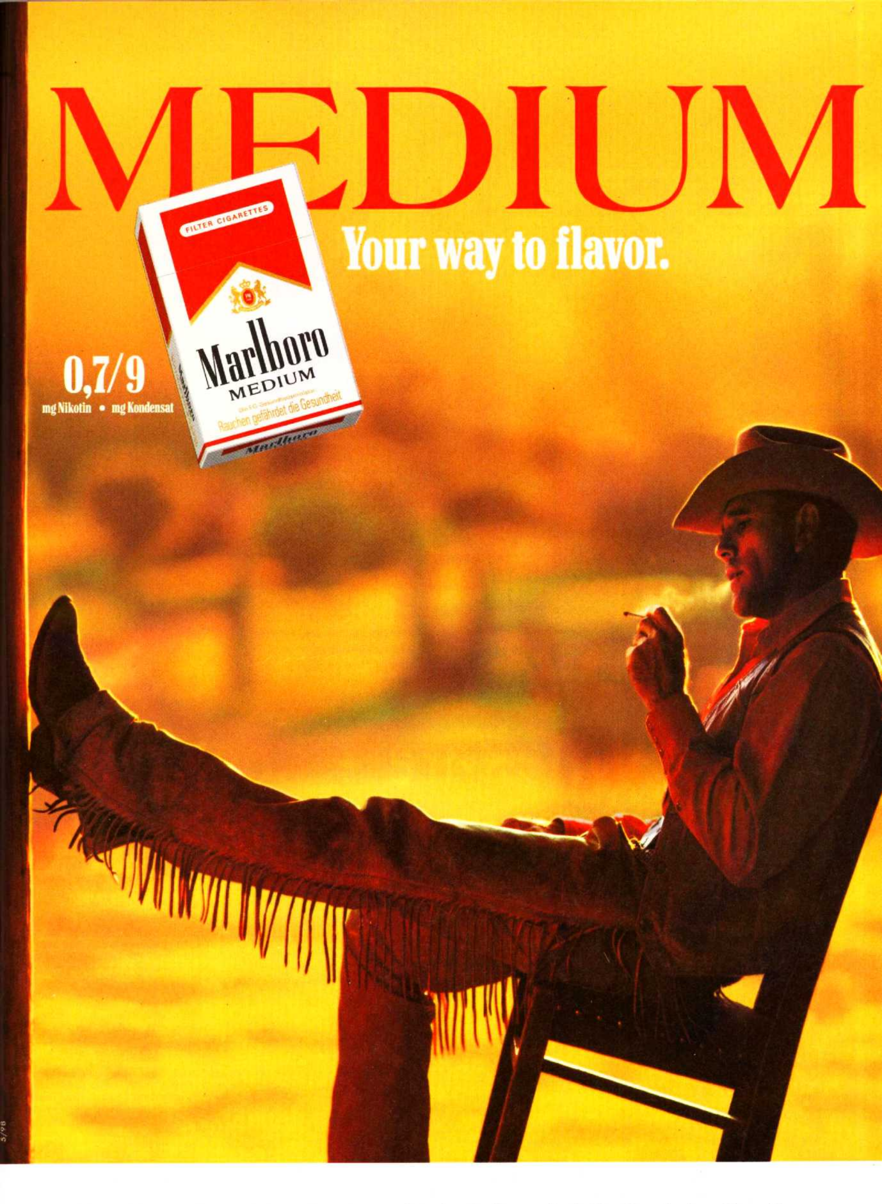
Was für alle Talente gilt, gilt genauso für alle Lebewesen der virtuellen Welt. Menschen und Monster führen hier ein Eigenleben, Sie selbst interessieren da nur am Rande. Beobachtet man Sie z. B. beim Bestehlen eines Bandenchefs, wird die gesamte Bande hinter Ihnen her sein. Meucheln Sie den Bruder aber unbemerkt, können Sie seinen Genossen weiterhin gefahrlos gegenüberstehen. Sind Sie einem der 200 NSCs bereits vorher im Spiel begegnet, wird er sich daran erinnern können und sich dementsprechend verhalten. In Gothic werden Sie mit einem kompletten Sozialsystem konfrontiert, sogar einige der ca. 15 Monsterklassen arbeiten zusammen. Werden Sie von einem Troll entdeckt, sind aber von diesem durch einen Graben getrennt, wird dieser seine kleinen Freunde, die Gobbos, herbeirufen und sie einfach über den Graben werfen. Faszinierend! Sämtliche Kämpfe laufen in Echtzeit ab und werden mit Hilfe einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive in Szene gesetzt. Die Kameraführung ändert sich automatisch, und das gesamte Spiel läßt sich mit bescheidenen zehn Tasten des Keyboards beherrschen. Ein Gamepad soll ebenfalls gute Dienste verrichten. Sogar über Multiplayer-Optionen denkt man bei den Bochumern noch nach. Oh Mann, wir können die nächste Version jedenfalls kaum noch erwarten!

Christian Bigge



Grundsätzlich können Sie jeden und alles in Gothic angreifen und ausplündern, nur mit den Folgen müssen Sie dann leben können.

Voraussichtlich:	P200, 16 MB RAM		
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Piranha Bytes	Erscheint:	Mitte 1999
[X] Action	[X] Rätsel	[ ] Strategie	[ ] Wirtschaft



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
COMPUTEC MEDIA AG
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
Tel: 0180/5959506
Fax: 0180/5959513

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de
tips@pcaction.de
aboservice@pcaction.de
reklamation@pcaction.de

Verlagsanschrift
COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Vorstand
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth (Vorsitz)

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel,
Christian Sauerteig (Assistenz)

Redaktion Hardware
Thilo Bayer,
Bernd Holtmann (Assistenz)

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Redaktion Spieletips
Florian Weidhase

Freie Mitarbeiter Spieletips
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Andreas Krumme (ak), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiter
Martin Reimann

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Ensemble Studios/Microsoft

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 780,-
PC Action Plus ÖS 1.308,-
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Anzeigenabwicklung:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/28 72-240

→ Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P.)
tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
wgmenne@computec.de

→ Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
asklopfer@computec.de

→ Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat
seszameitat@computec.de

→ Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
carudolph@computec.de

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.10.1998

Die PC Action 11/98 erscheint am 21. Oktober 1998

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 1998 142.451 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: COLIN MCRAE RALLY



Christian M.:
Also, ich hab' ja schon einige Rennspiele gesehen, aber noch keines, bei dem man so arbeiten muß. Gerade mit einem Force Feedback-Lenkrad treibt es einem den Schweiß auf die Stirn, und man fühlt sich hinterher wie frisch aus dem Fitneß-Studio. Aber die Mühe lohnt sich, denn die Rallye-Schlitten sind super zu kontrollieren.

Christian B.:
Codemasters gelingt bei Colin McRae die Gratwanderung zwischen realistischem Anspruch und purer Action. Eigene Fehlerchen wirken sich unmittelbar aus und bleiben jederzeit zeitlich nachvollziehbar, da dreht man doch gern auch ohne Gegner seine Runden. Greifen Sie zu, Sie werden mit bedingungslosem Fahrspaß belohnt.



Alex:
Codemasters hat hier ganze Arbeit geleistet. Endlich überzeugendes Fahrgefühl, so macht Driften Spaß. Schade nur, daß sich die Konkurrenz auf der Strecke kaum blicken läßt. Rempeln, Rammen und Abdrängen gehören für mich zu einem Rennspiel. Colin McRae ist mir eine Spur zu realistisch.

Herbert:
Nach längerer Zeit ist Colin McRae einmal wieder ein Produkt, das auch mich als Rennspiel-Kostverächter länger an den Bildschirm bannen kann. Begeistert hat es mich, mit Force Feedback-Lenkrad durch die Gegend zu brettern – das macht Laune und sorgt für ein viel unmittelbareres Fahrgefühl.



Harald:
Colin McRae erkämpft sich zu Recht den Spitzenplatz unter den Rallyespielen. Es hat alleine schon Laune gemacht, dem Kollegen Bigge bei der Arbeit über die Schulter zu gucken. Seine nicht druckreifen Flüche wegen einer verpatzen Etappe einerseits und die dezibelstarken Freudenausbrüche samt Beckerfaust bei einem triumphalen Sieg andererseits beschreiben das Spiel am besten: Colin McRae ist schwer zu beherrschen, birgt aber einen hohen Motivationsfaktor. Über meine ersten Fahrversuche schweige ich mich an dieser Stelle aus...

Colin McRae Rally • Rennspiel

SCHMUTZMUNT

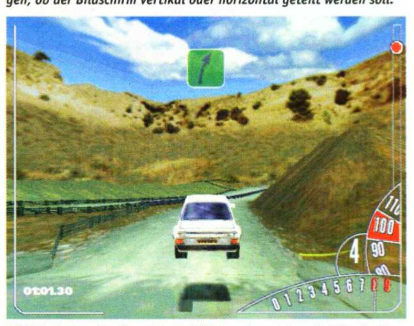
PC ACTION GOLD

Wußten Sie eigentlich, daß Rallyefahren in Finnland Volkssport ist? Wußten Sie eigentlich, daß die Videos der Serie „Crashing Fins" dort zu den Umsatzrennern zählen? Sie lachen? Nichts da, es wird bierernst, denn Codemasters verfrachtet Sie jetzt hinter das Lenkrad einer 300 PS starken Blechbüchse, die von Bäumen, Brückenpfeilern und Begrenzungspfosten beinahe magnetisch angezogen wird. Also schnallen Sie sich an und setzen Sie den Helm auf, Colin McRae, der Rallye-Weltmeister von 1995, bringt Ihnen die hohe Kunst des Autofahrens bei.

Während Formel 1-Fahrer stets bemüht sind, Ihre Wagen wie an der Schnur gezogen über die Piste zu bugsieren, damit sich auch ja kein Schräubchen des hochsensiblen Gefährts lockert, geht's bei den Rallyepiloten zünftiger zu. Spektakuläre Drifts oder gelegentliche Abkürzungen querfeldein sind dort nicht nur an der Tagesordnung, sondern – richtig ausgeführt – auch noch sehr schnell. Mit Colin McRae Rally können Sie selbst einmal antesten, wie sich so ein Drift mit 200 Sachen anfühlt, und zwar ohne befürchten zu müssen, daß Ihnen im nächsten Moment Herr Kaiser von der Hamburg-Mannheimer auf die Pelle rückt. Entwickler Codemasters, durch TOCA Touring Car Championship bereits mit Rennlorbeeren dekoriert, schickt Sie zur Selbsterfahrung auf acht Rallyekurse rund um den halben Erdball. In Neuseeland wühlen Sie sich durch Kies- und Schlammpisten, bei der berühmten Rallye Monte Carlo warten schneeweiße und regennasse Fahrbahnen auf Sie, und auf Korsika schlittern Sie auf winkligen Asphaltstraßen mit der Konkurrenz um die Wette. Kenner des Sports könnten mokieren, daß die tatsächliche Rallye-Weltmeisterschaft 14 Kurse umfaßt, doch keine Angst, Sie bekommen schon genug zu tun.



Es geht also doch! Im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus fahren Sie dann doch direkt gegeneinander. Sie können übrigens selbst festlegen, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt werden soll.



Hü-hüpf! Der alte Escort ist wirklich unkaputtbar. Solche Sprünge steckt er locker weg. Beachten Sie die historisch wertvollen Rundinstrumente zur Geschwindigkeitsanzeige am rechten Bildschirmrand.



Commandos

Im Meisterschafts-Modus müssen alle Kurse in einer festen Reihenfolge (siehe Extrakasten) absolviert werden. Jede Rallye setzt sich aus sechs Teilabschnitten zusammen, die jeweils zwischen vier und sieben Kilometer lang sind, was einer tatsächlichen Fahrzeit von etwa zwei bis fünf Minuten pro Etappe entspricht. Ihr Job dürfte klar sein: Legen Sie jede Etappe so schnell wie möglich zurück. Da Sie sich grundsätzlich auf völlig unbekanntem Terrain bewegen und die Kurse einfach zu lang sind, um sie sich anhand des Streckenplans einprägen zu können, setzt Ihnen Codemasters in

weiser Voraussicht einen Co-Piloten in den Beifahrersitz. Der nette Geselle erfüllt seinen Job hervorragend. Jede kleine Biegung, jede Brücke, jeder Pfosten, jeder Sprung wird Ihnen kurz zuvor via Sprachausgabe heruntergebetet, zusätzlich verdeutlichen Pfeile, was in den nächsten Sekunden auf Sie zurast. Wahrscheinlich könnte man jede Strecke mit verbundenen Augen und nur anhand der präzisen Kommandos bewältigen. Wie ein Blindflug wirkt dann auch so mancher Teilabschnitt, wenn Sie mit Topspeed auf die nächste Baumreihe zurasen und die Lücke partout nicht finden können, durch die Sie im nächsten Moment dann doch noch schlüpfen. Während Sie beim Kommando „eins-links, zwei-rechts" Ihr Gefährt mit bestem Gewissen durch die sanfte S-Kurve prügeln können, werden Sie schon bald bei Ausrufen wie „fünf-rechts-über Kuppe" das Bremspedal ruckartig durch das Bodenblech treten – oder aber Ihr hübsches Blechspielzeug ganz gehörig verbeulen. Muß aber auch mal sein, schließlich können Sie dann ja die Verformungen Ihrer Karosse bewundern, die die Grafikmaschine kurzerhand hervorzaubert. Eingedellte Dächer, zerbrochene Heckleuchten oder abgerissene Stoßstangen gefällig? Bitte

ALLE ARBEITSGERÄTE AUF EINEN BLICK

Die Profi-Wagen Stufe: (Fortgeschrittene)



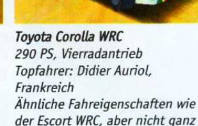
Mitsubishi Lancer E4
300 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Tommi Makinen, Finnland
Schnell, sehr sauber zu fahren und etwas kürzer als der Subaru, daher ein kleines bißchen besser geeignet für Einsteiger.



Subaru Impreza WRC
300 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Colin McRae, Schottland
Ebenfalls sehr schnell, aber mit einer extrem feinnervigen Steuerung ausgestattet. Nur für Könner ein Siegfahrzeug.



Ford Escort WRC
290 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Carlos Sainz, Spanien
Perfektes Handling, besonders geeignet für die winkeligen Kurse von Korsika, Schweden und England.



Toyota Corolla WRC
290 PS, Vierradantrieb
Topfahrer: Didier Auriol, Frankreich
Ähnliche Fahreigenschaften wie der Escort WRC, aber nicht ganz so spritzig. Der schwächste Profi-Wagen, trotz großer Wendigkeit.

Die KIT-Cars (Stufe: Anfänger)



Seat Ibiza KIT Car
230 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Harri Rovanpera, Finnland
Der schwächste Motor aller KIT-Cars. Dank seiner kleinen Abmessungen so gerade noch für winkelige Kurse geeignet.



Skoda Felicia KIT Car
240 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Christer Steén, Schweden
Der Trainingswagen der Fahrschule. Klein und wendig, mit ausreichender Motorleistung. Ideal für Anfänger.



Renault Maxi Mégane
250 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Jonas Kruse, Schweden
Höchste Motorleistung, gute Endgeschwindigkeit, aber etwas zu großes Gewicht, was zu Lasten der Wendigkeit geht.



VW Golf GTI KIT Car
250 PS, Vorderradantrieb
Topfahrer: Alister McRae, Schottland
Hände weg von der deutschen Wertarbeit, der Golf ist einfach schon zu alt! Gute Motorleistung, aber dennoch träge wie ein Klotz.

Die Bonuswagen (Stufe: Experte)



Lancia Delta Integrale
420 PS, Vierradantrieb
Bonusrunde: Korsika
Ein echter Klassiker! Extrem spritzig, dabei aber kleine Abmessungen und gute Wendigkeit. Die beste Wahl im Experten-Modus, Fahrspaß pur.



Audi Quattro
560 PS, Vierradantrieb
Bonusrunde: England
...und noch ein Klassiker! Motorleistung bis zum Abwinken, aber ein unmögliches Handling. Allerhöchstens für Speed-Kurse wie Griechenland geeignet.



Ford RS 200
560 PS, Vierradantrieb
Bonusrunde: Australien
Wesentlich besser zu steuern als der Audi, aber mit Sicherheit kein Wagen für Haarnadel-Kurven. Testen Sie ihn doch einmal auf Korsika!

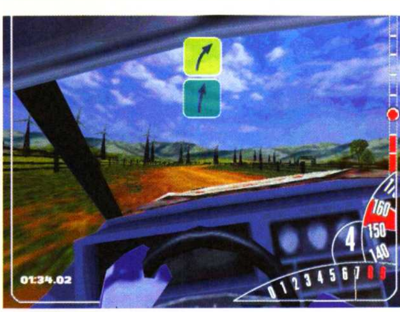


Ford Escort MK II
160 PS, Hinterradantrieb
Bonusrunde: Griechenland
Die Einstiegsdroge der finnischen Junioren. Fährt sich aufgrund des Antriebs völlig anders als seine Genossen. Unbedingt ausprobieren!

sehr, Codemasters liefert prompt! Jede noch so kleine Berührung mit der harten Außenwelt fordert ihren Tribut, und die Gesamtleistung des Autos sinkt.

Die Stunde der Wahrheit

Nach jeder zweiten Rallye-Etappe bietet sich die Gelegenheit, Fahrzeugschäden zu beheben und am Setup des Autos herumzuschrauben. Aber Vorsicht: Genau ein virtuelles Stündchen steht Ihnen dazu zur Verfügung, nicht gerade üppig, wie Sie bald feststellen können. Allein die Wiederbelebung eines teilweise defekten Motörchens erfordert fast 30 Minuten, wenn dann noch Getriebe oder Elektrik Schaden genommen haben, bleibt nicht mehr viel Zeit für Einstellungen. An fünf neuralgischen Punkten können Sie dort herumschrauben, verändert werden können Reifen, Aufhängung, Bremsverhalten, Lenkung und die Getriebeübersetzung. Nicht viel, sagen Sie? Ja, aber ausreichend, denn alle Änderungen wirken sich auch tatsächlich auf das Fahrverhalten der Autos aus. Nur mit einem hart abgestimmten Auto, Spikes und kurzen Getriebewegen haben Sie z. B. auf



Die Lastwechsel auf unebenen Straßen sind in der Cockpitansicht besonders deutlich zu erkennen. Der gesamte Wagen neigt sich zur Seite.

SO SPIELT SICH COLIN MCRAE RALLY

Ähnlich wie die Konkurrenz von International Rally Championship orientiert sich auch Colin McRae Rally am Ablaufplan der realen Vorbilder. Pro Austragungsland warten 6 Etappen auf Sie, nach jeder zweiten dürfen Sie kleinere Reparaturen vornehmen und die Wageneinstellungen verändern. 15 Konkurrenten werden vom PC simuliert, auf der Piste werden Sie davon aber keinen sehen. Ein Kampf gegen die Uhr der erfrischenderen Art wartet auf Sie.



Nachdem Sie die Setups für die ersten beiden Etappen ausgewählt haben, finden Sie sich auch schon am Start wieder. Noch schnell die bevorzugte Renn-Perspektive ausgesucht, und schon neigt sich das Gaspedal gen Bodenblech.



Volle Fahrt voraus, die erste Zwischenzeit steht an. Offensichtlich wurde hier gut gearbeitet, nur 68 Tausendstel trennen uns von Colin McRae persönlich. Augenblicklich ist's der zweite Platz, wie man am grün unterlegten Auto links oben erkennt.



Das Ende der Etappe ist erreicht, die Zeit des Herrn McRae leider nicht mehr ganz. Aber knappe vier Sekunden lassen sich in fünf weiteren Etappen schon noch aufholen, und der zweite Platz berechtigt immerhin zur Teilnahme an der Superstage.



Nach der Zeitenauswertung können Sie selbst noch einen längeren Blick auf Ihre Fahrkünste werfen. Der Replay-Modus zeigt Ihnen auf Wunsch die komplette Rennetappe, ganz wie im Fernsehen. Eine Möglichkeit zur Fehleranalyse, die Sie wahrnehmen sollten!



So, Schluß mit Zuschauen, die nächste Wertungsprüfung steht an. Ein kurzer Blick auf die Streckenkarte und die Wetterdaten gibt wichtige Aufschlüsse für das nächste Setup. Trocken und kurvig? Aha, jetzt schnell zurück zu den Schraubern!



Mist, ist ja doch etwas kaputtgegangen an der Karre! War aber nicht so schlimm, das schaffen die Mechaniker locker in einer virtuellen Simulationsstunde. Und Zeit für ein paar Einstellungen bleibt auch noch, prima. Gleich geht's zurück auf die Piste!

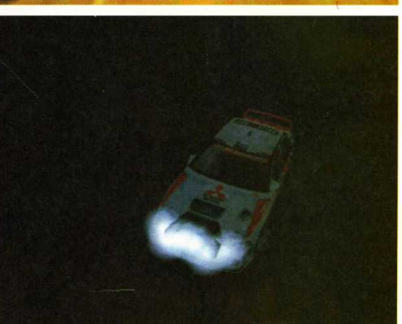
den Eisplatten der schwedischen Etappen eine Chance. Da zwischen den Etappen auch einmal das Wetter umschlagen kann und sich natürlich auch das Streckenprofil ändert, sollten Sie immer ein wenig Reservezeit in petto haben, sonst verlieren Sie nicht nur das nächste Teilstück, sondern gleich die ganze Rallye. Enormen Einfluß auf ein erfolgreiches Abschneiden hat logischerweise die Wahl des richtigen Vehikels. Jedes der insgesamt 12 Fahrzeuge – vier davon erhalten Sie erst nach dem Gewinn der „Super-Special-Stages" – wurde von Codemasters mit anderen Fahreigenschaften versehen, wobei man sich natürlich am Originalmodell orientiert hat (siehe Extrakasten).

Auf Ab-wegen

Wie ist es denn grundsätzlich zu schaffen, ein tonnenschweres Automobil mit Höchstgeschwindigkeit über Wege zu hieven, die oftmals kaum breiter als das Gefährt sind? Schon Ramirez wußte in Highlander die Antwort: „Mit dem Herzen – und dem Verstand!" Auf gut deutsch: Sie müssen zunächst Mut zeigen und dann sehr genau wissen, wie Ihr Auto in jeder Lage reagiert. Codemaster leistet auch hier Hilfestellung. Die sehr direkte Lenkung reagiert bereits auf kleinste Einschläge feinfühlig. Unvorhergesehene Lastwechsel der Karosse gibt es nicht, stets verhält sich Ihr Wagen physikalisch korrekt. Das gilt auch für die Bremsen, die insbesondere mit Hilfe eines analogen Eingabegeräts sanft und präzise anschlagen. Rallyeprofis indes fahren brachialer. Meist wird nur kurz



Autsch! Spektakulärer Unfall vor der Kulisse von Melbourne. Diesen Lancia wird es gleich ordentlich zerbeulen, was auch die Fahrleistungen des Autos deutlich herabsetzen wird.



Klasse! Der Regen wurde als 3D-Objekt realisiert. Das verstärkt den Geschwindigkeitseindruck bei rasender Fahrt.

IN ACHTZIG TAGEN UM DIE WELT – DIE STRECKEN

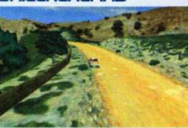
Normalerweise beinhaltet die Rallye-Weltmeisterschaft 14 Läufe in ebenso vielen Ländern. Codemasters hat sich bei Colin McRae aber auf acht Rallyes beschränkt, die jeweils aus sechs Etappen bestehen. Insgesamt gilt es also 48 Teilabschnitte zu bewältigen, was in

NEUSEELAND



Kies-, Schlamm und Schotterpisten erwarten Sie hier. Natürlich fällt auch Regen, so daß Sie mindestens einmal einen Reifenwechsel einplanen müssen.

GRIECHENLAND



Staubtrocken präsentieren sich die Griechen. Die lockeren Lehm- und Kiesuntergründe bieten wenig Haftung, dafür sind die Straßen schön breit.

MONTE CARLO



Die legendäre Rallye Monte Carlo konfrontiert Sie das erste Mal mit schneebedeckten Fahrbahnen. Setzen Sie dennoch auf die Naßreifen!

AUSTRALIEN



Breite Sandpisten reizen zu hohen Geschwindigkeiten. Nur ärgerlich, daß gerade hier dichte Wälder den Straßenrand säumen. Dennoch recht einfach.



Der Sieg in Schweden geht an... na klar, Colin McRae. Immerhin sprang für uns der dritte Platz heraus.

und heftig auf das Pedal gehauen, um den Wagen rechtzeitig vor einer Kurve ins „Gleiten" zu bringen. Ist der Kurvenrand erreicht, wird das Lenkrad zum Kurvenäußeren eingeschlagen, und „gelenkt" wird mit dem Gaspedal. Je stärker dieses jetzt durchgetreten wird, desto enger wird der Kurvenradius des Fahrzeugs. Probieren Sie diese Profitechnik, die übrigens vorwiegend bei rutschigem Untergrund zum Tragen kommt, aber jetzt bloß nicht mit Ihrem Privatwagen aus. Besuchen Sie doch einfach die Rallyeschule, denn die gehört bei Colin McRae Rally zum Service. Ein virtueller Fahrlehrer bringt Ihnen dort in gut abgestuften Lektionen die Grundtechniken des Rallyesports bei, danach können Sie Ihre frisch erworbenen Kenntnisse dann sofort in die Praxis umsetzen.

Drei Schwierigkeitsgrade

Habe ich Sie jetzt mit zuviel Fahrtechnik verschreckt? Hmm, war nicht meine Absicht und offensichtlich auch nicht die von Codemasters. Um es noch einmal deutlich zu sagen: Die Fahrphysik von Colin McRae Rally bewegt sich auf dem schmalen Grat zwischen simulatorischem Anspruch und leichter Zugänglichkeit. E-rfeulicherweise gelingt der Balanceakt hervorragend. Anfänger erhalten einen ebensolchen Modus, der dann auch nach dem Motto „Einsteigen und Wohlfühlen" funktioniert und kleinere Fahrfehler gnädig verzeiht. Fortgeschrittene werden nicht nur PS-stärkere und schwieriger zu handhabende Maschinen unter den Hintern bekommen, auch die Computer-Gegner legen bessere Zeiten in den einzelnen Teilabschnitten vor. Ach ja, Thema Computergegner: Diese werden zwar vom Programm verwaltet, faktisch bekommen Sie sie aber nicht auf der Piste zu sehen. Hier hält sich Codemasters strikt an den Ablauf einer realistischen Rallye, auch dort treten die Piloten wie im Programm allein gegen die Uhr an. Dennoch spüren Sie den heißen Atem der Konkurrenz direkt im Nacken, denn auf jeder Etappe wird achtmal die Zwischenzeit genommen. In der linken oberen Bildschirmecke erfahren Sie dann Ihre momentane Plazierung, außerdem wird der Abstand zur Spitze bis auf die tausendstel Sekunde genau ausgegeben.

ANSICHTSSACHE - DIE FAHRERPERSPEKTIVEN

Fünf Kameraperspektiven bietet Codemasters seinen künftigen Rallye-Piloten an. Alle fünf sind prinzipiell nutzbar und transportieren auch das Geschwindigkeitsgefühl, bei der extremen Weitwinkelansicht verliert sich aber das Gefühl für den Wagen. Letztendlich entscheidet Ihre persönliche Vorliebe.



Die Nase im Staub: Kamera unter der Stoßstange.



Ich will keine Beulen: Kamera vor der Windschutzscheibe.



Der Griff zum Knüppel: die Cockpit-Ansicht.



Spritz' mich voll Dreck: die Weitwinkelperspektive 1.



Jetzt seh' ich alles: die Weitwinkelperspektive 2.

etwa dem genreüblichem Durchschnitt entspricht. Außerdem verwöhnt man Sie mit vier „Super-Special-Stages", wo Sie sich nach Siegen auch die Bonusautos erfahren können, die Sie für den Expertenmodus zwingend benötigen.

SCHWEDEN



Schnee und Eis bis zum Horizont, hier benötigen Sie eine korrekte Bremsbalance und einen sensiblen Gasfuß. Setzen Sie rechtzeitig zum Sliden an.

KORSIKA



Asphaltpisten laden zum Rasen ein. Leider sind die Bergstraßen Korsikas unverschämt eng, dafür wartet nach der Superstage der Lancia Delta.

INDONESIEN



Schlamm, Schotter, Sand und verdammt viele Palmen, dazu Regen und überflutete Reisfelder. Auch hier müssen Sie mindestens einmal zum Reifenwechsel.

ENGLAND



Nur die Harten kommen in den Garten. Der verschneite Untergrund der ersten Etappen ist nur der Aufgalopp, danach reiht sich eine Haarnadel an die nächste.

PC ACTION PRÜFSTAND COLIN MCRAE RALLY

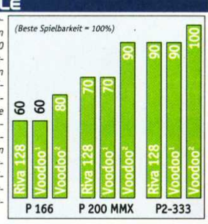
PRO & CONTRA

+ Beinahe perfektes Fahrverhalten der Autos
+ Sehr differenzierte Zeitnahme
+ Veränderungen am Fahrzeug-Setup wirken sich spürbar aus
+ Viel fahrerische Abwechslung durch die diversen Bodenuntergründe
+ Gut abgestufter Schwierigkeitsgrad
+ Nützliche Beifahrerkommentare

- Streckenrandobjekte verpixeln bei Großeinstellungen
- Hohe Hardwareanforderungen
- Keine direkten Gegner auf der Strecke

LEISTUNGSMERKMALE

Alle Testrechner waren mit 32 MB RAM bestückt, bei Voodoo²-Karten erlaubt Colin McRae auch eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten. Grundsätzlich ließ sich feststellen, daß zwischen den Auflösungen 512x384 und 640x480 kaum ein Leistungsunterschied bei den getesteten Grafikkarten auftrat. Das gilt auch für die höhere Auflösung der Voodoo²-Karten. Colin McRae zeigte sich sehr hardwarehungrig. Selbst bei einem P2-333 MHz zeigten sich leichte Ruckeltendenzen bei Nacht- und Schlechtwetterfahrten. Besitzer kleinerer Systeme können zugunsten der Darstellungsgeschwindigkeit einzelne Grafikdetails stufenweise abschalten.



STEUERUNG

Grundsätzlich lassen sich die Fahrzeuge mit sämtlichen Joysticks, Joypads und auch der Tastatur steuern. Dringend empfohlen sei jedoch ein Lenkrad, denn die schwierigen Kurse bekommen Sie damit einfach am besten in den Griff. Colin McRae Rally unterstützt auch Force Feedback-Geräte, unser Test mit dem Per4mer Wheel sorgte in der Redaktion aber für geteilte Meinungen. Die Rütteleffekte auf den unebenen Pisten waren enorm stark, so daß sich bereits nach einer Etappe deutliche Ermüdungserscheinungen bei allen Testpiloten zeigten.

INSTALLATION

Colin McRae Rally erlaubt gleich vier Installationsgrößen, wobei lediglich von der kleinsten Variante abzuraten ist:

Ladezeiten bei **4 MB**-Installation: **Unerträglich lang**

Ladezeiten bei **158 MB**-Installation: **Gut**

Ladezeiten bei **180 MB**-Installation (Mehrspieler): **Gut**

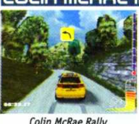
Ladezeiten bei **370 MB**-Installation: **Sehr gut**

GRAFIK

Alles auf einen Blick: Die ständigen Bildschirmanzeigen während der Fahrt stören nicht und liefern die wichtigsten Daten. Die gesamte Optik wirkt zunächst spektakulär, doch bei genauerem Hinsehen offenbaren sich auch Schwächen.



COLIN MCRAE IM WETTBEWERB



Colin McRae Rally


Sega Rally MMX


Intern. Rally Championship


Bleifuß Rally

	Colin McRae Rally	Sega Rally MMX	Intern. Rally Championship	Bleifuß Rally
Strecken:	8x6	4	30	7
Fahrzeuge:	12	2	9	6
Spielmodi:	4	3	4	3
Multiplayer:	2 Sp. Splitscreen, Netzwerk	2 Sp. Splitscreen, Netzwerk	2 Sp. Splitscreen, 8 Sp. Netzwerk	2 Sp. Splitscreen, 4 Sp. Netzwerk
Fahrphysik:	sehr gut	gut	befriedigend	ausreichend
Setups:	ja	ja	ja	ja
Schwierigkeitsgrade:	3	2	1	1

Ehrlich währt am längsten

Colin McRae Rally darf sich auch in diesem Punkt rühmen, nicht nur genau, sondern auch fair zu sein. Tatsächlich bekommen Sie jeden Fahrfehler an der nächsten Zeitmess-Stelle unverblümt aufs Butterbrot geschmiert, aber dieses Prinzip läßt sich auch umkehren. Fahren Sie also in einer Passage besonders gut, so wird mit Sicherheit auch Ihr Vorsprung gegenüber der Konkurrenz anwachsen. Der unmittelbar erkennbare Zusammenhang zwischen eigener Fahrleistung und deren Widerspiegelung in der Zeitnahme hält auch nach mehrmaligem Durchspielen einzelner Strecken die Motivation aufrecht. Ein perfekter Lauf gelingt halt sehr selten, und meistens kann an der einen oder anderen Passage noch etwas Zeit herausgeholt werden. Alle Best- und Zwischenbestzeiten werden natürlich auch in der Highscore-Liste verewigt, so daß Sie bei entsprechendem Training Ihren Freunden schon bald Rekorde für die Ewigkeit auftischen können. Oder aber Sie treten direkt gegen sie an. Die Verkaufsversion soll nämlich eine Netzwerkopti-



VERGLEICH

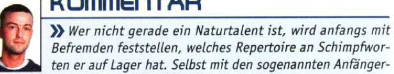
Die neue Referenz der Rallye-Spiele ist gefunden, wurde auch Zeit! International Rally Championship bietet im Vergleich zu Colin McRae ähnliche Spielmodi und sogar noch mehr Strecken, das Fahrverhalten der Autos geriet aber schwammiger. Sega Rally hat zwar nicht mit diesem Problem zu kämpfen, dafür aber mit dem Zahn der Zeit, welcher inzwischen heftige Bißwunden in der Grafik-Engine des Programms hinterlassen hat. Bleifuß Rally-Piloten schlagen sich wiederum mit überaus unfairen Gegnern herum. Nicht gerade ein spielespaßfördernder Umstand, aber maßgeblich verantwortlich für den großen Wertungsabstand zu Colin McRae.

Colin McRae Rally 87%
Intern. Rally Champ.(abgew.) 82%
Sega Rally MMX (abgew.) 78%
Bleifuß Rally (abgew.) 70%

on für zwei Spieler beinhalten, die aber leider in unserer Testversion noch nicht integriert war, so daß wir auf eine Mehrspieler-Wertung zunächst verzichten. Voll funktionstüchtig zeigte sich hingegen der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, wobei der Bildschirmausschnitt für packende Duelle an einem PC durchaus großzügig ausfällt.



Mit Videos werden in der Fahrschule die Prüfungen erläutert. Während der Fahrt werden Ihre Leistungen dann kommentiert.



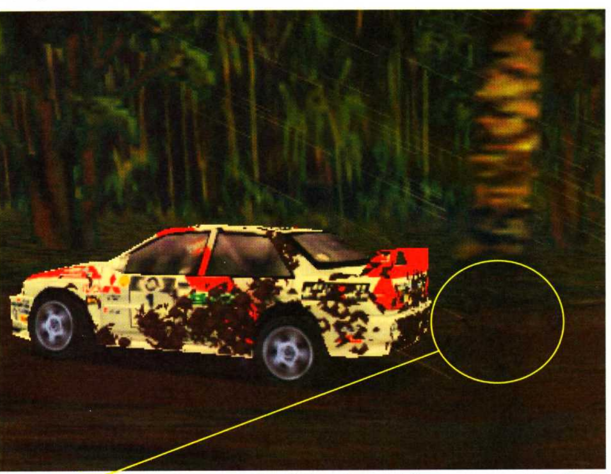
KOMMENTAR

» Wer nicht gerade ein Naturtalent ist, wird anfangs mit Befremden feststellen, welches Repertoire an Schimpfworten er auf Lager hat. Selbst mit den sogenannten Anfänger-Autos eiert manch ein Einsteiger während seiner ersten Fahrversuche wahrscheinlich wie ein liebestoller Elch durch die driftfreudigen Kurven. Sind derlei Probleme überwunden, wird der Spieler aber von Ehrgeiz und Motivation gepackt. Immer und immer wieder will er hier ein bißchen gekonnter entlangrasen und dort etwas Zeit rausholen. Freizeit-Rennpiloten stellen fest, daß der Spielspaß stimmt. Fürwahr meisterlich, Codemasters! «

Makellos schön?

Besonders schön in Szene gesetzt wurden die Wettereffekte bei Colin McRae Rally. Wenn die Autos z. B. auf den matschigen Straßen von England langsam, aber sicher zur Dreckschleuder mutieren oder sich die Scheinwerfer bei Nacht mühsam durch das regnerische Indonesien kämpfen, kommt Freude auf. Allerdings nur bei Besitzern von Pentium 2-Systemen mit 3Dfx-Karte, denn die Hardware-Anforderungen widerlegen das Vorurteil vom sparsamen Schotten. Colin McRae verlangt Ihrem Rechenknecht alles ab, was in ihm steckt, nicht unbedingt verständlich, wenn man sich z. B. die arg pixeligen Streckenrandobjekte aus der Nähe anschaut. Viele Programme stellen mehrere Fahrzeuge auf dem Bildschirm flüssiger dar, ärgerlich und etwas unverständlich, daß Codemasters hier patzt. Wie gesagt, gesegnete P2-Eigentümer dürfte das kaum stören, denn die erhalten mit Colin McRae nicht nur das beste Rallyespiel für den PC, sondern gleich eines der besten Rennspiele überhaupt. Tja, Schumi, die Zeiten werden härter für die Königsklasse, und andere Rennserien haben halt billigere Lizenzen. Aber auch ohne eine solche hätte sich Colin seinen Ehrenplatz in jeder guten Tempo-Sammlung verdient.

Christian Bigge



Da fliegt der Matsch. Bei starkem Regen suhlen Sie Ihren Wagen in Indonesien von oben bis unten ein. Durch die Geschwindigkeit des Wagens scheint der Regen direkt von vorn zu kommen. Die Details der Fahrzeugdarstellung können Sie übrigens dreistufig verändern.



KOMMENTAR

» Schon immer galt meine Bewunderung den Rallye-Piloten. Nichts gegen Schumi & Co., aber die Formel 1-Herren schlagen sich halt nicht mit ständig wechselnden Bodenbelägen und nahezu unbekannten Pisten herum. Nachdem ich selbst vor gut einem halben Jahr einen Ford Escort MK II durch die finnische Botanik scheuchen durfte, hat Codemasters das Rallye-Fieber bei mir jetzt neu entfacht. Colin McRae Rally kombiniert rassigen Fahrspaß mit Simulationsanleihen auf beeindruckende Art und Weise. Jeder kleinste Fehler schlägt sich in der Zeit nieder, eine besonders gut gemeisterte Passage wird aber genauso durch die nächste Zwischenzeit belohnt. Fehlende Gegner auf der Piste stören mich nicht im geringsten, die gibt's im Rallyesport halt einfach nicht. Abgesehen davon haben Sie mit Sicherheit genug damit zu tun, Ihr eigenes Gefährt auf den schmalen Pfaden des Erfolgs zu halten. Wenn nur ein Milliliter Rennfahrerblut in Ihren Adern pulsiert, sollten Sie sich das Hochgefühl eines gelungenen Drifts keinesfalls entgehen lassen! «

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Win95, 3D-Karte		
Empfohlen:	P2-300, 32 MB RAM, Voodoo²-Karte, Lenkrad		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. an einem PC, LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tast., Joyst., Lenkrad, FFeedb.	Sprache:	deutsch
CD/HD:	407 MB/4-370 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Codemasters	Veröffentlichung:	Sep. 1998

Grafik: 82% Sound: 85% Genre: Rennspiel

87% Einzelspiel

Noch nicht testbar Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Dank prima Fahrphysik das bislang beste Rallyespiel «



Motocross Madness • Rennspiel

QUAN

PC ACTION GOLD

Was sagt uns der Titel Motocross Madness? Nun, bei diesem Rennspiel dreht sich alles um Motocross-Fahrer. Und zwar um ziemlich verrückte. Um Männer, die vermutlich schon vor dem Rennen ihren Leib- und Magen-Orthopäden aufsuchen, damit dieser in weiser Voraussicht die Knochen durchnummeriert. Denn dies erleichtert das spätere Zusammenflicken ungemein. Jetzt dürfen Sie sich als Höllenfahrer versuchen – völlig schmerzfrei.

Motocross Madness beinhaltet eigentlich vier Rennspiele in einem. Beim Freestyle geht es darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Sprünge zu absolvieren. In der Luft vollführen die Biker die abenteuerlichsten Turnübungen, die mit Punkten honoriert werden. Zur Verfügung stehen sieben Landschaftstypen (Wüste, Grasland ect.). Baja ist ein Rennen über offenes Gelände, wobei mehrere Tore durchfahren werden müssen. In welcher Richtung der jeweils nächste Wegpunkt liegt, zeigt ein grüner Kompaßpfeil an. Für diese Disziplin bietet das Spiel zwölf Szenarien. Die Supercross-Rennen sind dann schließlich richtige Rundkurse innerhalb von Stadien. Enge Kur-

TENSPRUNG

ven, Buckelpisten und Sprungschanzen bestimmen das Bild der 20 Strecken. Für diese Disziplin können Sie übrigens mit dem integrierten Editor kinderleicht selbst zusätzliche Kurse kreieren. MX-Rennen sind schließlich die Königsdisziplin von Motocross Madness. An der frischen Luft jagen die Fahrer über 14 Kurse, die mit langen Geraden, tückischen Steilkurven und riesigen Sprüngen ausgestattet sind.

Kleiner Schraubkurs

Für alle Disziplinen gibt es einen Trainings-Modus, Einzelwettbewerbe und die ultimative Meisterschaftssaison. Sie können sich mit bis zu zehn Computergegnern messen. Anfangs ein Rennen zu gewinnen, ist angesichts der gelungenen Künstlichen Intelligenz nur schwer möglich. Für gute Plazierungen reicht es aber schon bald, so daß die Motivation nicht frühzeitig ausgebremst wird. Wer eine bes-

SO SPIELT SICH MOTOCROSS MADNESS

Herzstück von Motocross Madness ist die Fahrphysik. Wer nach ein paar Minuten ein Gefühl dafür bekommen hat, sollte bereits gute Ergebnisse bei den einfacher zu bewältigenden Spielvarianten Baja und Freestyle erreichen. Motocross Madness simuliert nicht nur das Verhalten der Maschine, sondern auch das des Fahrers. Sie benötigen für die Steuerung lediglich einen Joystick mit vier Knöpfen. Mit Knopf 1 gibt der Spieler Gas, Knopf 2 ist die Bremse. In der Luft lösen die anderen Buttons in Verbindung mit einer Richtungsangabe die 16 Stunts aus. Wenn Sie sich auf dem Boden befinden und den Stick nach links und rechts drücken, können Sie lenken. Bewegungen nach vorne und nach hinten bewirken, daß der virtuelle Fahrer sein Gewicht entsprechend nach vorne und nach hinten verlagert.



***Baja:** Diese Rennvariante erinnert an die Sonderprüfungen der Rally Paris-Dakar. Sieger ist, wer am schnellsten im offenen Gelände eine bestimmte Anzahl von Toren passiert.*



***MX-Rennen:** Wer hier erfolgreich sein will, sollte die Kurse in freier Natur sehr genau kennen. Sonst verzettelt er sich während der Sprünge oder klatscht unsanft gegen Steilkurven.*



***Supercross:** Bis zu zehn Fahrer drängen sich auf einem engen Hallenkurs durch viele enge Kurven. Wer siegen will, muß schnelle Rundenzeiten fahren und sollte wenig Fehler machen.*

***Freestyle:** Der Spieler muß im direkten Wettkampf mit den Computerfahrern abenteuerliche Stunts zeigen. Wer nach Ablauf der vorgegebenen Zeit die meisten Punkte hat, gewinnt.*

PC ACTION PRÜFSTAND

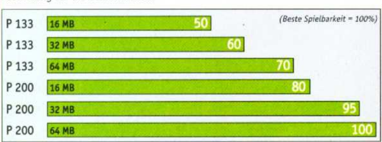
PRO & CONTRA

+ Geniale Fahrphysik
+ Vier Spiele in einem
+ Schnelle Erfolgserlebnisse
+ Moderate Hardwareanforderungen
+ Fahrhilfen für Anfänger
+ Einfach bedienbarer Editor
+ Ideal für Mehrspieler-Fans
+ Computer macht „menschliche" Fehler

- 3D-Karte zwingend notwendig
- Verhältnismäßig karge Landschaftsgestaltung
- MX-Kurse stellenweise unübersichtlich
- Grafik stockt bei hohem Gegneraufkommen

LEISTUNGSMERKMALE

Motocross Madness hat einen Nachteil: Es läuft nur mit einer 3D-Karte. Dafür sind die sonstigen Hardwarebedingungen moderat. Unsere Testrechner waren jeweils mit Voodoo²-Karten bestückt. Ein Performance-Gewinn läßt sich nicht nur durch das Abschalten von Grafikdetails erzielen; auch die Soundeinstellungen haben eine merkliche Auswirkung auf die Geschwindkeit.



GRAFIK



Die Grafikqualität läßt sich per Schieberegler nahezu stufenlos verändern. Außerdem sind bei Bedarf Details abschaltbar.

STEUERUNG

Force Feedback-Unterstützung: Ausreichend
Starke Beschleunigungskräfte sind die fast alles beherrschenden Eindrücke beim Force Feedback-Stick. Ansonsten sind lediglich Rucker spürbar, wenn das Motorrad sehr hart aufschlägt. Normale Bodenwellen oder Buckelpisten haben keine Auswirkung.

Freestyle-Pro-Unterstützung: Gut
Das neue Pad, das im September erscheint, vermittelt ein ganz neues Fahrgefühl. Mit dem Freestyle zu steuern ist gewöhnungsbedürftig. Statt mit dem Steuerkreuz wird gelenkt, indem man das Gamepad nach links und rechts kippt. Das große Plus: Der Spieler fühlt sich fast, als hätte er seine Hände an einem Motorradlenker. Gewichtsverlagerungen gehen vonstatten, indem das Pad nach vorne und hinten gekippt wird. Es ist also echter Körpereinsatz gefragt.

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 8xCD-ROM

Minimalinstallation (31 MB): Langsam
Normale Installation (158 MB): Mittel
Komplettinstallation (418 MB): Schnell

Multiplayer: Nur eine CD nötig

sere Performance benötigt, schraubt vor seinem Auftritt vielleicht ein wenig an seiner Enduro herum. Die Zahl der Eingriffsmöglichkeiten (Motor, Fahrwerk, Reifen) ist zwar gering, das Tuning wirkt sich aber spürbar aus.

Gefühl ist gefragt

Motocross Madness brilliert in erster Linie wegen der Fahrphysik. Da das Verhalten der Maschinen unabhängig von dem des Fahrers berechnet wird (lesen Sie dazu auch den Kasten „So spielt sich..."), entsteht ein bislang unerreichtes Spielgefühl. Wer sich auf seinem Zweirad halten und nicht immer wieder den Staub küssen will, muß sich mit den Gesetzen der Schwerkraft auseinandersetzen. Der Fahrer gerät in der Luft zu weit in Rückenlage? Abgang. Sie senken die Nase Ihres Motorrads bei der Landung zu weit nach vorne? Sturz. Sie verlagern das Gewicht des virtuellen Piloten stark nach hinten und geben einen Tick zu viel Gas? Mißglückter Wheelie. Sie verharren in der Luft zu lange in der Stunt-Haltung, weil Sie nach möglichst vielen Punkten lechzen? Dumm gelaufen. Bereits nach wenigen Minuten bekommen Sie aber ganz intuitiv ein Gespür dafür, wie Sie ihre Maschine behandeln müssen, wie die Stoßdämpfer reagieren und mit welcher Neigung Sie z. B. längsseits einen Hügel entlangrasen müssen, ohne wegzurut-



VERGLEICH

Motocross Madness ist momentan die Referenz bei den Motorradrennspielen. Das liegt hauptsächlich an der genialen Fahrphysik. Moto Racer kann über ein Jahr nach dem Erscheinen noch mithalten, was den Spielspaß betrifft. Redline Racer spricht in erster Linie die Arcade-Fans an. Und über International Moto-X breiten wir rücksichtsvoll den Mantel des Schweigens.

Motocross Madness	87%
Moto Racer	85%
Redline Racer	82%
International Moto-X	10%



Auch bei den Hallenrennen sind weite Sprünge möglich.



Die Schatteneffekte sehen nicht nur realistisch aus, sie helfen dem Spieler auch, Sprungwinkel einzuschätzen.



Einsteiger können diverse Fahrhilfen zuschalten. Der Computer unterstützt den Spieler auf Wunsch beim Lenken, Gas geben und Springen oder er hilft, die Balance zu halten und Stunt-Übungen auszuführen.



Je höher der Spieler springt, desto länger kann er seinen Stunt halten. Er muß ihn allerdings für eine weiche Landung frühzeitig beenden. Hier zeigt der Fahrer einen Double Can-Can.



Stürze wie diese gehören bei MX-Wettbewerben zur Tagesordnung. Wer eine Schanze mit zu wenig Geschwindigkeit anfährt, kommt häufig unglücklich direkt am nächsten Hang auf.



Gewichtsverlagerung ist alles: Dieser Fahrer beugt sich nach vorne, um die Auffahrt zur Schanze optimal nehmen zu können.

KOMMENTAR



» Während meiner Schulzeit fand ich Physik ungefähr so anziehend wie ein Katzenklo, das dreieinhalb Wochen lang nicht gereinigt worden ist. Die Fahrphysik von Motocross Madness löst glücklicherweise andere Gefühle aus: Wie ein Profi über Buckelpisten, Schanzen und Hügel zu rasen, macht einfach einen Heidenspaß! Selbst anfängliche Bruchlandungen steckt der Spieler locker weg, weil es irgendwie sogar unterhaltsam ist, sich hin und wieder das virtuelle Gesäß zu prellen. Besonders angetan hat es mir der Freestyle-Modus. Den sollten Sie unbedingt einmal bei einer Mehrspieler-Sitzung zocken. «

KOMMENTAR



» Gleich zwei gute Rennspiele in einem Monat. Liebe Industrie, kann das bitte jetzt so weitergehen, ich will auch immer artig sein!? Ohne große Einarbeitungszeit können Sie sich bei Motocross Madness gleich auf den Hobel schwingen, vier Spielmodi sorgen für Abwechslung, und wer schon einmal auf einem Motorrad gesessen hat, wird bestätigen, daß sich die Microsoft-Kisten einfach „echt" anfühlen. Wheelies? Kein Problem! Stunts? Na klar! Bruchlandungen? Auch, aber diesmal ohne Knochenbrüche und Krankenhaus-Tagegeld! Hier steht nicht unbedingt die Jagd auf Bestzeiten im Vordergrund, sondern nackter Fahrspaß – und darum geht es schließlich bei einem Rennspiel, oder? «

schen. Dann heißt es: Nur nicht übermütig werden. Es mag nett sein, einen Konkurrenten dabei zu beobachten, wie er wieder mal an einen Hügel patscht. Vielleicht schicken Sie ihm sogar ein hämisches Grinsen hinterher. Wer jedoch zu lange unkonzentriert ist, liegt vielleicht schon Sekundenbruchteile später ebenfalls im Dreck. Glücklicherweise rappeln sich die unverwundbaren Biker schnell wieder auf. Nur ein Zeitverlust ist die Folge – Motocross Madness schafft perfekt den Spagat zwischen Realismus und Spielspaß.

Chronisch unzufrieden?

Grafisch mag der Renner von Microsoft auf den ersten Blick etwas leblos wirken, weil die Szenarien allesamt ohne Elemente wie Bäume oder Büsche auskommen müssen. Raucheffekte, Schattenwurf, Lichtspiegelungen und besonders die perfekt animierten Fahrer entschädigen dafür allemal. Der Sound mit den täuschend echt klingenden Motorgeräuschen und Beifallsbekundungen der Zuschauer ist zweckmäßig. Wer die 3D-Effekte nutzen kann, hat einen spielerischen Vorteil: Gegnerische Fahrer sind oft bereits links oder rechts zu hören, ehe der PC-Besitzer sie sehen kann. Wer sich vielleicht noch ein paar Disziplinen mehr gewünscht hätte, betrachte sich hiermit wegen chronischer Unzufriedenheit als getadelt. Motocross Madness bietet eine Menge für sein Geld. Andererseits... Extras wie Seitenwagenrennen oder Weitsprungwettbewerbe wären witzige Ideen für den zweiten Teil oder eine Mission-CD. Wie wär's, verehrte Programmierer?

Harald Fränkel

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Direct3D, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DSound, 3D P. Audio, Samples	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tast., Joyst., Freestyle Pro, FF	Sprache:	deutsch
CD/HD:	484 MB/31-418 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Rainbow Studios/Microsoft	Veröffentlichung:	September
Grafik:	80%	Sound: 76%	Genre: Rennspiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

87% Einzelspiel

90% Multiplayer

» Unterhaltsame Schlammschlacht auf zwei Rädern «



Einer der gehässigsten Tricks der Pro... die St... Arbiter. Ein guter Teil der Feinde wird ... ser Gefecht gesetzt.

Sprecher sogar, spezielle Laute der Außerirdischen sowie deren Kommunikationsformen passend einzudeutschen. Durch die Sprache verstärkt sich die Atmosphä-... auch in der deut... n um ein weiteres. ... ves läßt sich von ... er-... ng berichten. ... in ... Spielen die ... tzung ... lbegriffe ... nkennt-... verfäls... g es hier ... ch, d... en Begrif-fe... en. In... t hat Star-Cra... die ... etzung kei-ne... Sel... st Puristen kö... nen in ... mit de... de... tschen ... sei...

VERGLEICH

Die Stärken von StarCraft, der Multiplayer-Modus, das Missionsdesign, die Spielbarkeit und die Atmosphäre, dominieren so stark, daß kleinere Mankos nicht mehr besonders ins Gewicht fallen. Kein existierendes Echtzeit-Strategiespiel kann in diesen Punkten mit StarCraft konkurrieren. Ein paar Kleinigkeiten fehlen aber doch, wie zum ... el die Entwicklungsstu... von Age of E... lei-...ngsstarke un... ierende ... ie in KKND ... echte 3D-Kart... und Einheiten vo... tion, die wirklich coolen Mission-...iefings ... ot und natürlich die erweiterte Einheitenverwaltung von Dark Reign.

StarCraft	
Age of Empire	9...
KKND 2	...6%
Total Annihilation	...6%
C&C Alarmstufe Rot	...6%
Dark Reign	...4%

Mehrspiel Ererle...nis

Die Szenarien vo... St... jede ... Spaß, a...er nach ca. 40 Stun... die ... te Mis... erfo...reich ab...schlossen ... dann beginnt ... e ... erausforderung über ... as Batle.net. Abgesehen von den zahlreichen Mehrspiel... ne... Blizz... Platt-for... gute ... erhaltung ... nd ... m... eitmotiv... on. Nach einigen Startschwierigkeiten läuft das Battle.net problem-... gab es Probleme mit den CD-Keys, die verhindern, daß Raub... am Batt... mehr ... konnen. Des ... sorgte ein inhal... cher ... ug ... StarCraft ... wir ... Durch ... n Patch V1.01 ist es ... cht ... ehr möglich, im Battle.net zu ... Falls Sie den Patch ... ch nic... en, e... andteil ... PC ACTI... over-CD ... d wir... matisch ... erunter-geladen, so... sie sich ins B... ttle... e... wählen. Mittler-... die Rang... de... tlich ... besten ... elt. Dadurch entst... ch ... r ein zusätzlicher ... eiz, ... ndern dies gibt dem Sp... eler auch die Mög-li... it, vor... er die Stärke potentieller ... gn... r einzuschätzen und ... Wahl zu treffen.

Alexander Geltenpoth

EIN WORT DES DESIGNERS

StarCraft hat sich so sehr verspätet, weil wir noch so viele Dinge fanden, mit d... n wir nicht zufrieden waren – wenn wir es wie gepla... itten, wäre es nicht das Spiel ... ch so viel Arbeit ins Balanci... Craft kein „Ich bau' einfach masse... weise diese Einheit und gewinne damit das Spiel" gibt, und das war sehr, sehr schwer zu realisieren. Jetzt hat StarCraft eine enorme S... tegien sind nicht von Anfang an offensichtlich – man kommt erst dahinter, ... 40 oder 50 Stunden mit dem Spiel beschäftigt hat. Wir ... n ausgiebigen Beta-Test nicht realisieren können – wenn man die ... erzahl für so eine Aktion begrenzt, kann man sichergehen, daß ... ei den Teilnehmern überwiegend um Hardcore-Fanatics handel... n 1 Uhr morgens aufstehen, um ihren Namen auf die Liste zu se... ährend des Beta-Tests fanden wir noch eine Menge kleiner Schw... bei manchen Einheiten, die sich dann ...mmierten und mit eine... en Aufwand an Feintuning beseitigt ...rden mußten. Ein weiter... d für die Dauer der Tests liegt in der ...ße von StarCraft – ver... mit WarCraft ist es riesig, gigan-... und da möglichst al... aufzuspüren, hat eben eine Menge ...ekostet. Wir hatten n... Illusion, ein völlig bugfreies Spiel ...ntlichen zu können, ... ir wollten es so auf den Markt bringe... man es durchspi... ann, ohne etwas vo... Bugs z... ken (A... sprich... tch V1.01 an. Ohne diesen ... ar es möglich, sich über ... et einen unfairen ... ersc... affen). ... es von höchster ... eren und si... herzustel-... Craft leicht zu h... ndhaben ... aß das Gameplay perfe... ausbalanciert wurde und man pro... lemlos ohne dauernde Abstürze üb... das Battle.net spielen kann.

...	...2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P133 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Inter...		
...:	DirectD...		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	8 ..., LAN ... TCP/IP, Modem seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Blizzard/Cendant	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 84% Sound: 91% Genre: Echtzeitstrategie

90% Einzelspiel **93%** Multiplayer



» Die meisterhafte Inszenierung komplett in Deutsch «

KOMMENTAR



» Auch wenn es doch n...ch länger gedauert hat als angenommen, ist und bleibt StarCraft für mich das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel. Überragendes Missionsdesign, ausgewogene Rassen und die dichte Atmosphäre sorgen besonders für diesen Erfolg. Natürlich wünschte ich mir noch weitere Extras, unter anderem richtige Höhenunterschiede, eine höhere Auflösung sowie Sicht- und Schußlinien. Daß diese Features größtenteils komplett fehlen, trübt den Spielspaß jedoch kaum. Blizzard hat die essentiell wichtigen Punkte verwirklicht und somit ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel erstellt, das keinen Vergleich mit moderneren Genrevertretern scheuen muß. «

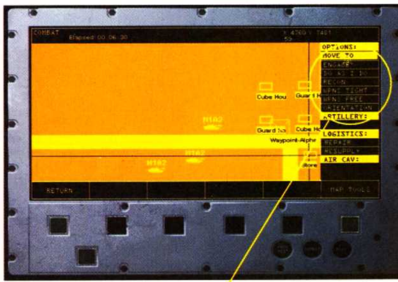
Spearhead • Action-Simulation

WÜSTLING



Wenig eindrucksvoll sind die Explosionen. Popelige Flammen-Sprites statt 3D-Effekten? Das sollte heutzutage nicht mehr sein.

Wenn Macher von echten Militärsimulatoren eines Abends in einer Bar sitzen und plötzlich auf die tolle Idee kommen, ein Computerspiel zu basteln, mag Vorsicht angesagt sein. Vielleicht verwechseln die bierernsten Gesellen ja Realismus mit Spielspaß, wie einst bei iM1A2 Abrams?



Das IVIS verschreckt das Auge, bietet aber nette Optionen. Unter anderem wird damit das Platoon befehligt.

Auch bei Spearhead steht mit dem M1A2 das 72 Tonnen schwere Monster der US-Streitkräfte im Mittelpunkt. Der Spieler fungiert als Platoon-Führer, der libysche Extremisten in der tunesischen Wüste bekämpfen soll. Und obwohl hinter der actionlastigen Simulation ein Entwicklerteam steckt, das normalerweise Trainingscomputer für das amerikanische Militär konstruiert, offenbart sich so etwas wie Spaß – sofern Sie das eine oder andere technikverwöhnte Äuglein zudrücken. Grafisch kommt Spearhead nicht an die Genre-Referenz heran. Selbst mit einer Voodoo-Karte wird die Wüstenlandschaft zu trist und detailarm dargestellt. Auch die Explosionen sehen keinesfalls brillant aus. Abzüge gibt es ferner bei der Atmosphäre: Alles andere als realistisch ist der Brummelsound, wenn die Stahlwüstlinge durch den Sand pflügen. „Der M1 brummt nicht. Der hat einen Turbinenmotor. Außerdem quietscht's mehr", fühlte sich während des Tests ein weiser Arbeitskollege des



Karge Landschaften bestimmen bei Spearhead das Bild.

Schreiberlings bemüßigt, anzumerken. Der Ex-Panzerfahrer war offenbar von den schrecklich monotonen Geräuschen angelockt worden. Und statt markig-rauher Funksprüche im Stil von Armored Fist 2 („Wir kamen, sahen und traten ihnen in den Arsch") ertönen bei Spearhead lediglich müde 0815-Befehle.

Militärisch nüchtern

Noch militärisch-nüchterner geht es in den Menüs zu, die der Spieler für die Taktikelemente benötigt: Im IVIS orientiert sich der Spieler, befehligt per Maus weitere Panzer und ruft Luft- und Artillerieunterstützung oder bei Spritmangel ein Tankfahrzeug. Leider erweist sich diese Schaltzentrale nicht nur als optisch wenig prickelnd, sondern zudem als umständlich. Spielerisch ist Spearhead nicht übel. Dank einiger Trainingsmissionen kommt der PC-Besitzer in den späteren Einzelmissionen oder in der Kampagne schnell klar. In die taktischen Überlegungen fließen Geländegegebenheiten ein (Hügel, Gewässer, Minenfelder), und Stellungskämpfe erfordern ein kluges Vortasten. Der Spieler muß u. a. eine Vielzahl bestimmter Objekte zerstören (Gebäude, Panzer, Hubschrauber, Raketenstellungen etc.), Eskorten begleiten oder Basen verteidigen – manchmal unter Zeitdruck. Beim mitgelieferten Editor dürfen sich kreative Köpfe austoben.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Nachdem ich anfängliche Zweifel („DAS soll 3Dfx sein?") beiseitegewischt und den ersten optischen Eindruck verkraftet hatte, fand ich Spearhead eigentlich recht unterhaltsam. Schade, daß das Spiel technisch nicht auf der Höhe ist und das IVIS nicht gerade zu meinem besten Kumpel wurde. Anhänger des Panzerkultes dürfen einen prüfenden Blick riskieren. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Glide, Joystick		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, PowerSGL, Glide		
Sound:	DirectSound, Samples	Musik:	Samples
Multiplayer:	12 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick, FF	Sprache:	deutsch
CD/HD:	420 MB/101-174 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Interactive Magic	Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 55% Sound: 52% Genre: Action-Simulation

60% Einzelspiel **63%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Melde gehorsamst: Krieg gegen Armored Fist 2 verloren «

TEUFLISCH GUT!



PC-Games	CD
500cc Grand Prix *	77,00
Airline Tycoon (dt.) *	79,99
Anno 1602 (dt.)	79,99
Anstoss Gold (dt.) *	69,99
Autobahnraser (dt.)	59,99
Battlespire *	79,99
Battletech: Mechcommander (dt.)	69,99
Caesar 3 (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 Gold (dt.) *	79,99
Comm. & Conquer 2: Das Kombinat (dt.)	99,99
Commandos – Hinter feindlichen Linien (dt.)	79,99
Creatures 2 (dt.) *	79,99
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit *	77,00
Deer Stalker *	69,99
Dominion (dt.) *	77,00
Dungeon Keeper Gold (dt.)	79,99
F1 Racing Simulation (dt.)	79,99
Falcon 4.0 (dt.) *	79,99
Forsaken (dt.)	79,99
Final Fantasy 7 (dt.)	79,99
Fußball-Manager '99 (dt., EA Sports) *	79,99
Freespace – The Great War (dt.)	79,99
Grand Prix Legends (dt.) *	89,99
Half-Life (dt.) *	89,99
Hattrick Wins (dt.) *	69,99
Have A N.I.C.E. Day 2 (dt.) *	77,00
Heart of Darkness (dt.)	69,99
H.E.D.Z. (dt.) *	79,99
Larry's Casino (dt.) *	49,99
Lode Runner 2 (dt.) *	79,99
KKND 2 – Krossfire (dt.)	69,99
Knights & Merchants (dt.) *	69,99
Mana – Der Weg der schwarzen Macht *	79,99
M.A.X. 2 (dt.)	79,99
MIA – Missing in Action (dt.) *	79,99
Might & Magic 6 (dt.)	79,99
Moto Racer 2 (dt.) *	79,99
Need for Speed 3 (dt.) *	79,99
NHL '99 (dt., EA Sports) *	79,99
Nightmare Creatures	69,99
Pizza Syndicate (dt.) *	69,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Quest for Glory 5: Drachenfeuer (dt.) *	89,99
Riverworld (dt.) *	79,99
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Sin (dt.) *	77,00
Star Craft (dt.)	89,99
Star Wars Rebellion (dt.)	79,99
Superbike World Championship *	79,99
Tiger Woods '99 (dt.) *	79,99
Total Annihililation Mission Battle Tactics (dt.)	39,99
Unreal	89,99
War Games (dt.) *	79,99
Wetrix *	49,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
3D Ultra Pinball 1+2 Pinball komplett	25,99
AH-64D Longbow (dt.)	35,99
Battle Zone (dt.)	29,99
Bleifuss 2	29,99
Bleifuss Fun	19,99
Caesar Gold Edition (dt.)	39,99
Civilization 2 Multiplayer (dt.) *	39,99
Dark Reign (dt.)	29,99
Down in the Dumps (dt.)	19,99
Fifa Soccer Manager (dt.)	29,99
Floyd (dt.)	35,99
Formel 1 '95 *	39,99
Gabriel Knight Anth. (Teil 1+2+Lösung, dt.) *	39,99
Hexen 2	29,99
Interstate '76 (dt.)	29,99
Master of Orion 2 (dt.)	29,99
Need for Speed 2 Special Edition	35,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	29,99
Schleichfahrt (dt.)	29,99
Shivers 2 (dt.)	25,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	49,99
Tomb Raider 1 – Director's Cut (dt.)	39,99
Turok (dt.)	49,99
Vermeer (dt.)	29,99
Virtual Pool 2 (dt.)	19,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Wet (dt.)	39,99
Z incl. Expansion Pack (dt.)	29,99
Zork – Der Großinquisitor (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

MDK
Nihilist
FX Fighter
Cyberstorm
Head to Head
Thunderhawk 2
Große Schlachten

jedes Spiel für PC CD-ROM

je nur **9,99**

Unser Tip des Monats:

Bundesliga Manager '98

Rechtzeitig zum Bundesliga-Start präsentiert Eidos die neueste Version des legendären Fußballmanagers.

dt., PC CD-ROM *

77,–

Antons besondere Empfehlung:

Incubation
dt., PC CD-ROM
29,99

Constructor
dt., PC CD-ROM
39,99

Extreme Assault
dt., PC CD-ROM
29,99

Die by the Sword
dt., PC CD-ROM
39,99

Weitere Highlights für den PC:

Colin McRae Rally
dt., PC CD-ROM *
77,–

Grim Fandango
dt., PC CD-ROM *
77,–

X-Files: The Game
dt., PC CD-ROM *
77,–

Dune 2000

Aus dem Hause Westwood kommt der Urvater aller Echtzeit-Strategiespiele wieder auf den PC zurück und überzeugt mit prächtiger Grafik, modernen Effekten und neuem Interface.

dt., PC CD-ROM * 77,–

Mayday
dt., PC CD-ROM *
77,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 Tel.: (03334) 28 80 28	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

VISA



Klingon Honor Guard • 3D-Action

SCHALTER

Macht die Unreal-Engine einen neuen 3D-Shooter automatisch zu einem Spiel der Extraklasse? Sind Klingonen gar nicht so rauhe Gesellen? Brauchen sie in Wirklichkeit viel Liebe? Endlich gibt es Antworten auf diese wichtigen Fragen.

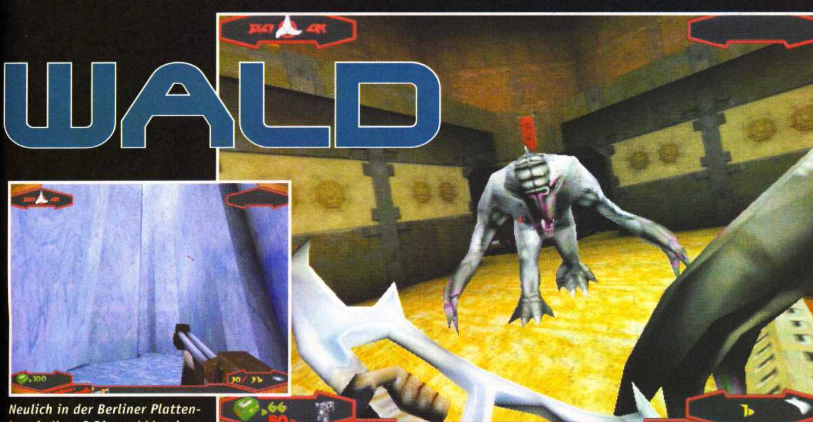
Seit auf Gowron, den Kanzler des Hohen Rates, ein Mordanschlag verübt wurde, herrscht im Lager der Klingonen Unsicherheit. Die Obermotze suchen nun einen Krieger, der die Verschwörung aufdeckt und den Hintermännern des Attentats in den Hintern tritt. Da kommt der Rekrut der Klingon Honor Guard (KHG) gerade recht: Weil die alten Hasen der Gowron'schen Garde offensichtlich die Hosen voll haben, soll sich der Grünschnabel der Aufgabe annehmen. In dessen Rolle schlüpft der Spieler. Er muß im Rahmen von 26 Missionen seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Vom Klingonischen ins Deut-

VERGLEICH

Besonders wegen der Optik ist Klingon Honor Guard ein ordentliches 3D-Action-Spiel. Minuspunkte beim Gameplay sind jedoch die Ursache, warum es nicht für den Sprung an die Genrespitze reicht. Nur ein Beispiel: Selbst das erheblich ältere Jedi Knight macht trotz schwächerer Grafik deutlich mehr Spaß – Atmosphäre heißt das Zauberwort...

Unreal	92%
Jedi Knight	85%
Klingon Honor Guard	74%

WALD



Neulich in der Berliner Plattenbausiedlung? Die grobklotzigen Wände wirken häufig arg steril und künstlich glatt.

Stark an die Giganten aus Unreal erinnern die Eismonster. Diese Ungetüme in einen Nahkampf zu verwickeln, wie es unser Held hier mit seiner Bat'leth-Klinge versucht, ist keine besonders gute Idee...

sche übersetzt heißt das: Niete alle Gegner um, kämpfe Dich durch einen Schalterwald und finde den Ausgang des Levels.

Wo bitte ist der Ausgang?
Im Verlauf des Abenteuers kann der Ballermann (oder die Ballerfrau) nicht nur Waffen wie den D'k-tagh-Dolch einsetzen, sondern findet sich auch an bekannten Orten wie der Eiswelt von Rura Penthe oder einem Bird-of-Prey-Schlachtschiff wieder. Klingon Honor Guard basiert auf der Unreal-Engine. Schon wegen ihrer leistungsfähigen Grafikroutinen haben sich viele Star Trek-Fans auf eine geniale Umsetzung „ihres" Universums gefreut. Um von vornherein mögliche Mißverständnisse zu vermeiden: KHG ist definitiv kein schlechtes Spiel. Actionfans und Trekkies bekommen überdurchschnittliche Kost geboten. Allerdings wollen wir in erster Linie die Mängel herausstellen – denn die Erwartungen erwiesen sich als zu hoch gesteckt. KHG sieht auf den ersten Blick gut aus. Eindrucksvolle Licht-, Transparenz- und Explosionseffekte sind ebenso ständige Begleiter des Recken wie gegnerische Kämpen, die originalgetreu von den Next-Generation-Filmen in die interaktive Cyberwelt gebeamt wurden. Es hakt im Detail. Beispielsweise haben die Macher in die Texturen (Oberflächenstrukturen) der Klingonen viel Sorgfalt gesteckt. Trotzdem wirken deren starre Gesichter flach wie ein frisch ausgerollter Kuchenteig. Gegner erwecken oft einen marionettenhaften Eindruck, wenn sie sich bewegen. Etliche Örtlichkeiten sehen identisch aus, wobei Wände klotzig und unnatürlich glatt sind. Das zehrt einerseits am Orientierungsvermögen und andererseits an der Atmosphäre. Ein steriles Krankenhausambiente wie in den Gängen diverser Raumschiffe und -stationen von



Beeindruckende Lichteffekte wie diese gibt es sehr häufig zu sehen. Fast fühlt man sich geblendet...



KHG geizt nicht mit Transparenzeffekten. Der Klingone löst sich nach einem Disruptor-Treffer auf.



Rüstungen helfen beim Überleben. Dafür wird jedoch das Sichtfeld des Helden deutlich eingeschränkt. Im Blick: ein Romulaner.

PC ACTION PRÜFSTAND

PRO & CONTRA

+ StarTrek-Ambiente mit hohem Wiedererkennungswert
+ Insgesamt gute Grafik
+ Interessante Waffen

- Schwere Orientierung (monotone Raumgestaltung/keine Automap)
- Schwächen bei der Atmosphäre
- Eintönige Videos
- Gegner verhalten und bewegen sich nicht allzu „lebensecht"
- Immer wieder die gleichen Gegnertypen

LEISTUNGSMERKMALE

Die Hardwareanforderungen von Klingon Honor Guard entsprechen etwa denen von Unreal. Mit einem P 200 MMX lassen sich bei 640x480 Pixeln bereits ordentliche Ergebnisse erzielen, sofern der Rechner mit einer Voodoo²-Karte ausgestattet ist.



KHG will seit Unreal kaum jemand mehr sehen. Nur Durchschnitt ist der Sound, weil sich z. B. die Sprachausgabe zu schnell wiederholt und die Akustik fast schon zu stark von ständigen Schußgeräuschen und Schmerzensschreien dominiert wird.

Hiebe statt Liebe

Die Bedeutung des Wortes „ausweichen" sollten echte Klingonen eigentlich kennen. Ihre digitalen Brüder jedoch hopsen oder spazieren höchstens ab und zu mal unmotiviert zur Seite, wenn sie beschossen werden. Meist bleiben sie stur auf einem Fleck stehen und ballern zurück. Im Nahkampf entsteht dann ein gänzlich peinlicher Eindruck, wenn z. B. drei Runzelstirntypen kamikazeartig auf den Helden einstürmen und sich aufdringlich an ihn drängen. In solchen Momenten hat sich der Verfasser dieser Zeilen oft gefragt: Bekommen Klingonen zu wenig Liebe? Erst nach seinem Ableben wurde ihm klar, daß diese Annäherungsversuche keine Zuneigung demonstrierten. Trotz mangelnder Künstlicher Intelligenz ist Klingon Honor Guard nicht einfach zu knacken. Das liegt auch an der großen Zahl von Gegnern. Hilfreich kann es sein, sich mit einem bestimmten Power-Up einen Kumpanen herbeizurufen, der dann fröhlich mitmetzelt. Interessant ist das Design der Waffen, von denen viele zwei Funktionen besitzen. Brutal wirkt der Diskuswerfer, der runde Klingen abfeuert. Die Scheiben fressen sich in den Gegner hinein und kommen nach getanem Werk zurück. Wer eine Partikelkanone sein eigen nennt, den erwarten mörderische Effekte. Die Wumme erzeugt einen grell leuchtenden Energievorhang, der alles an sich saugt und zuletzt in einem alles vernichtenden Lichtblitz ausmerzt. Ein Editor wird mit KHG nicht ausgeliefert. Der Hersteller hat uns aber versichert, daß das Unreal-Tool problemlos verwendet werden kann...

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Ich bin zugegebenermaßen enttäuscht. Spätestens im Gefängnislevel fühlte sich meine Wenigkeit wie ein ohnehin muffliger Klingone, dem seine Frau weggelaufen ist und der dann noch in einer Disco angepöbelt wird: bis zur Weißglut gereizt. In einem riesigen Komplex aus Wirrgängen und gleich aussehenden Räumen rund 20 Schalter betätigen zu müssen, macht definitiv keinen Spaß. Weil sich der Spieler auch im weiteren Verlauf oft nur schwer orientieren kann und wenig Atmosphäre und Abwechslung geboten bekommt, ließe sich Klingon Honor Guard sogar in niedrigeren Wertungsbereichen ansiedeln. Fair wäre das nicht: Genrefans bekommen alles in allem ein grafisch ansprechendes Produkt. Und Trekkies den ersten tauglichen 3D-Shooter zu „ihrer" Welt. «



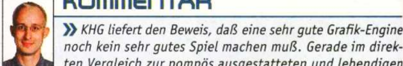
Mit dem D'k-tagh-Dolch kann der Spieler nicht nur im Nahkampf zustechen, sondern kann ihn auch als Wurfgeschoß verwenden.



Die Zwischensequenzen sind wenig abwechslungsreich.

Nette Animationen gibt es beim Nachladen zu sehen.

KOMMENTAR



» KHG liefert den Beweis, daß eine sehr gute Grafik-Engine noch kein sehr gutes Spiel machen muß. Gerade im direkten Vergleich zur pompös ausgestatteten und lebendigen Unreal-Welt wirkt das klingonische Universum steril und kaum abwechslungsreich. Und das bei gleichen technischen Voraussetzungen. Ich fürchte, MicroProse muß sich den Vorwurf gefallen lassen, seinen Programmierern zu wenig Zeit für das Level-Design und die Inszenierung einer dichten Spielatmosphäre zugestanden zu haben. «

Mindestens:	P166, 32 MB, Win95		
Empfohlen:	PII 300, 64 MB RAM, Voodoo²		
Grafik:	DirectDraw, Glide, OpenGL, PowerSGL		
Sound:	DirectSound	Musik:	Samples, CD-Audio
Multiplayer:	16 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	420 MB/100-226 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	MicroProse	Veröffentlichung:	25. September

Grafik: 84% | Sound: 65% | Genre: 3D-Action

74% Einzelspiel **77%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nicht der erwartete Knüller, aber ganz ordentlich «

Playcom





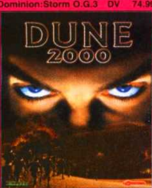
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

PC-CD Spiele

Airline Tycoon (AT)	**DV**	**79.99**
Anno 1602	DV	74.99
Apollo 18:T.Moon Mi.	**DA**	**69.99**
Battle Tech: Mech C.	**DV**	**69.99**
Black Dahlia	**DV**	**64.99**



Bundesliga Manag. 98	**DV**	**79.99**
Colin Mc Rae Rally	DV*	79.99
Comanche 3.0 Gold	**DV**	**79.99**
Commandos	**DV**	**79.99**
Conflict: Freespace	**DV**	**84.99**
Cromagnon	**DV**	**79.00**
Daikatana	DA*	79.99
Dominion:Storm O.G.3	**DV**	**74.99**



Dune 2000	**DV**	**74.99**
Final Fantasy 7	DV	79.99
Forsaken	**DV**	**44.99**
Grand Prix 500cc	**DV**	**79.99**
Hattrick Wins (Win)	DV	69.99
Have a NICE Day 2	**DV**	**74.99**
Heart of Darkness	**DV**	**84.99**
Jazz Jackrabbit 1&2	DA	54.99
Jet Fighter Full B.	**DV***	**69.99**
Knights & Merchants	**DV**	**69.99**
Larry's Casino	**DV**	**49.99**



M.A.X. 2	**DV**	**59.99**
Mayday	**DV**	**79.99**
Might & Magic 6	DV	74.99
Motocross Madness	DV	94.99

Kostenlos !



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Of Light & Darkness	DV	59.99
Panzer Commander	**DV**	**69.99**
Police Quest Swat 2	**DV***	**74.99**
Pro Pilot	**DV**	**79.00**
Red Baron 2	DV	84.99
Siedler 2 Gold Edit.	**DV**	**59.00**
Spec Ops	**DV**	**69.99**
Starcraft	**DV**	**84.99**
Streetfighter Alpha	**DV**	**59.99**
Team Apache	**DV**	**69.99**
Ultimate Strategy A.	DA	44.99
Unreal (Win95)	EV	74.99
Unreal (Win95)	**DV**	**79.99**
War Games (Win95)	DV*	79.99
X-Com: Interceptor	DV	69.99
X-Files: The Game	**DV***	**79.99**
You don't know Jack	DV	59.99

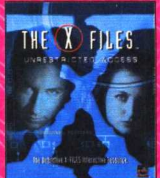
Dungeon Keeper Le.CD	DV	29.99
Earth 2140 Gold Pack	DV	39.99
Floyd-Es gibt n.Hel.	DV	34.99
Jack Orlando	DV	9.99
MDK	DV	14.99
Mind Grind	DV	9.99
Olympic Gold (Win)	DV	9.99
Quickies - Autorenns	DV	12.00
Quickies - Flugzeug.	DV	12.00
Quickies - Kampfsp.	DV	12.00
Quickies - Strategie	DV	12.00
Star Trek SFA Missi.	**DA**	**24.99**
Starcraft-Game On	DV	26.99
Starfighter 3000	DV	14.99
Time Warp	**DA**	**39.99**
Total Annihil.Add On	DV	34.00
Trainer Classic	**DV**	**9.99**
Unreality Unreal Le.	DV	19.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Worms 2 Classic	**DV**	**39.99**

Sonderangebote

3D Ultra Pinball 1+2	DA	24.99
Age o.E. Level CD	DA	14.00
Anno 1602 A.D. AddOn	DV	19.99
Anno 1602 Zu n.Ufern	DV	29.00
Arcade Amerika	DV	9.99
Battle Zone Classic	DV	24.99
Bud Tucker in D.T.	DV	9.99
Civilization 2 Multi	**DV**	**39.99**
Dark Reign (Win95)	DV	34.00

Anwendungen

Anti Virus	DV	39.00
Autodisk 98	DA	29.99
DT-Info Plus	**DV**	**34.99**
Easy Language 25	DA	104.00
Games Power Pro	**DV**	**34.00**
MAGIX Live Act V2000	**DV**	**69.99**
MAGIX Music Maker 3	DV	69.99
Print Master 4.0 Pl.	**DV**	**69.99**
Sing mit dem Meister	**DV**	**24.99**
Telefonbuch f.Deuts.	DV	24.99
Topware Gold 3	DA	24.99
Tune Up 97	DV	19.99
Win Delete V.4.0	DV	74.99



X-Files Unrest.Acc.	**DA**	**45.99**

Zubehör

3D Programmpad SV-23	DV	49.99
Alfa Quad (Joyst.Sp)	DA	79.99
C&C Trackball	**DA**	**34.99**
Gravis Gamepad	DV	29.99
Gravis Gamepad Pro	DV	59.99
Gravis X-Terminator	**dt**	**94.00**
Gamecard SV-211	DV	34.00
Lautsprecher SBC-610	**DV**	**39.99**
Lenkrad Vortex 3D PC	DV	69.99
Logitec Maus & "Z"	**DV**	**39.99**
Maxi DVD-ROM	DV	449.99
Sidewinder Precision	DA	129.00
Spaceball Avenger	DV	49.99
TM Millenium Joysti.	DV	109.99
TM X-Fighter Joysti.	**DV**	**69.99**
Typhoon 3D-fx Karte	**DV**	**199.99**
Typhoon Boxen 120 W.	**DV**	**49.99**
Ultraracer PC SV-284	DV	69.00
Verlänger. Joystick	DV	9.95
Wheel Maus (MS)	DV	49.00

DVD

Arche Noah Prinzip	DV	44.99

Asterix Operation H.	DV	44.99
Das Boot - Directors	DV	44.99
Die Versuchung	**DV**	**89.99**
Fleetwood Mac	DV	44.99
Geist und die Dunk.	DV	44.99
K 2	DV	44.99
Kondom des Grauens	**DV**	**44.99**
Leon, der Profi	**DV**	**44.99**
Nikita	DV*	44.99
Playboy-24 Playmates	**DV**	**54.99**
Playboy Jenny McCar.	DV	44.99
Playboy Pamela Ander	DV	54.99
Rossini	DV	44.99
Stalingrad	DV	44.99

Merchandise

Tomb R2 Kaffeebecher	dt	17.99
Tomb Raider 2 Mausp.	**DV**	**10.00**
TR2 Poster sitzend	dt	29.00
TR 2 T-Shirt XL weiß	dt	39.95



Tomb R.II Uhr Klett.	**dt**	**69.95**

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser* **Playcom Magazin** *mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Rage of Mages • Rollenspiel/Strategie

MÄRCHENWALD

Eine Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie? Und noch dazu aus Rußland? Da macht sich zunächst einmal irrationale Skepsis breit. Daß diese im Fall von Rage of Mages absolut unbegründet ist, erweist sich schon während der ersten paar Spielminuten...

Beim Einkauf ihres ersten auswärts produzierten Titels hatten die Verantwortlichen bei Monolith offensichtlich einen guten Riecher: Bereits seit April dieses Jahres ist Rage of Mages in Rußland unter dem Titel Allods: Sealed Mystery auf dem Markt und stieß dort auf große Resonanz. So, wie sich das Programm nun in der von Monolith überarbeiteten Version präsentiert, hat es durchaus das Zeug dazu, auch in Europa und den USA in der vorderen Liga mitzuspielen.

Eine Frage des Charakters

Bevor Sie in Rage of Mages Ihren Heldenmut in wagemutigen Quests unter Beweis stellen, entscheiden Sie sich für eine Karriere als Krieger(in) oder Magier(in), legen RPG-typisch per Punkteverteilung die Eigenschaften Ihres Charakters fest und wählen dessen primäre Fertigkeit aus. Der Kämpfer kann hier auf Schwerter, Bogen, Speere und Schlagwaffen zurückgreifen, während dem Zauberer Erd-, Luft-, Wasser- und Feuerkräfte zur Verfügung stehen. Natürlich kommen Sie bei Ihrer Wahl nicht umhin, den einen oder anderen Kompromiß einzugehen – statten Sie Ihren Recken beispielsweise mit besonderen Fähigkeiten als Bogenschütze aus, ist er zwar gegenüber Angreifern aus der Luft im Vorteil, im Nahkampf jedoch relativ verletzlich.

Dreh- und Angelpunkt Ihrer an die 30 Abenteuer ist die Stadt Plagat, in die Sie nach jeder vollbrachten Aufgabe zurückkehren. Hier ruhen Sie sich in der Kneipe aus, nehmen von bedrängten Zeitgenossen neue Aufträge an und engagieren Söldner, die Ihnen auf Ihrem nächsten Quest hilfreich zur Seite stehen. Ihr Geld legen Sie entweder beim Händler in einer besseren Ausstattung an (von Heiltränken, Zauberbüchern und magischen Gegenständen über Waffen und Rüstungen ist hier alles zu haben) oder tragen es in die Kampf- und Zauberschule, um z. B. den Umgang mit Pfeil und Bogen oder der Feuermagie zu üben. Die eigentlichen Quests spielen sich auf quadratischen, gut durchdachten Karten ab, die es nach und nach aus der Vogelperspektive zu erforschen gilt. Ihre Einheiten steuern Sie dabei ganz, wie Sie es von WarCraft 2 her gewohnt sind, und fechten mit diesen regelmäßig taktische Echtzeitkämpfe aus. Eine Schlüsselrolle nehmen hier auch die Magier ein, die nicht nur über wirkungsvolle Angriffszauber verfügen, sondern auch verletzte Krie-



Bei angewählten Einheiten informiert ein grüner Balken über den guten Gesundheitszustand, der zusätzliche blaue Balken der Magier klärt über den momentan verfügbaren Mana-Vorrat auf.



Rage of Mages bietet einen regelmäßigen Wechsel zwischen Tag und Nacht. Noch nicht erkundete Teile der Karte werden durch den Fog of War verdeckt.

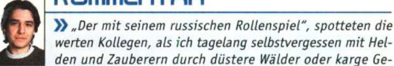




Die Sprüche der Zauberer zeitigen oft ebenso farbenfrohe wie wirkungsvolle Ergebnisse. Aufgrund ihrer Verletzlichkeit sollten Magier jedoch stets von einer schlagkräftigen Kämpfertruppe geschützt werden.

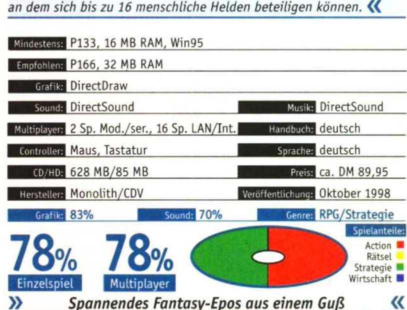
ger automatisch heilen. Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto mehr gewinnen Ihre Helden an Erfahrung und steigern ihre Fähigkeiten – das ist auch dringend nötig, denn auch die Anforderungen an Ihre Party werden von Mission zu Mission höher. Dem Zufall überlassen müssen Sie dabei in Rage of Mages (fast) nichts: Von der Spielgeschwindigkeit über Formations- und Rückzugs-Modus und Heilungsfrequenz läßt sich alles Ihren individuellen Vorlieben anpassen. Sämtliche wichtigen Funktionen sind zudem noch über ein flexibles Hotkey-System aktivierbar, was sich insbesondere zum schnellen Anwählen der einzelnen Zaubersprüche eines Magiers bewährt. Optisch muß sich Rage of Mages nicht hinter bekannteren Produkten verstecken: Die in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1.024x768 darstellbare Grafik wartet nicht nur mit schönen Animationen auf (selbst das Laub der Bäume raschelt im Wind), sondern bietet auch den dynamischen Wechsel zwischen Tages- und Nachtphasen, Smoothing sowie Dynamic Lighting-Effekte.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» „Der mit seinem russischen Rollenspiel", spotteten die werten Kollegen, als ich tagelang selbstvergessen mit Helden und Zauberern durch düstere Wälder oder karge Gebirgslandschaften stapfte und mich kühn mit Riesen, wildgewordenen Schildkröten und gegnerischen Kriegern anlegte. Ja, ich gebe zu: Es hat mir viel Spaß gemacht, Rage of Mages zu testen; das Spiel sieht nicht nur sehr schön aus, sondern bietet neben packenden, aber überschaubaren Quests und einer guten KI auch jede Menge nützliche Optionen. Zudem schafft Rage of Mages den Spagat, zugleich anspruchsvoll und einsteigerfreundlich zu sein. Ein nettes Feature für Multiplayer-Freaks ist übrigens der kooperative Modus, an dem sich bis zu 16 menschliche Helden beteiligen können. «



Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp. Mod./ser., 16 Sp. LAN/Int.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	628 MB/85 MB	Preis:	ca. DM 89,95
Hersteller:	Monolith/CDV	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 83% | Sound: 70% | Genre: RPG/Strategie

78% Einzelspiel | 78% Multiplayer

» **Spannendes Fantasy-Epos aus einem Guß** «

Das fünfte Element • 3D-Action-Adventure

ZWEISCHNEIDIG

Für ihr Spiel Das fünfte Element hatten die Kalisto-Leute direkten Zugriff auf Materialien, die bei der Produktion von Luc Bessons gleichnamigem Film Verwendung gefunden hatten – eigentlich die idealen Arbeitsvoraussetzungen, um die beklemmende Atmosphäre des Kinostreifens auf den PC zu übertragen...

Kalistos Fünftes Element präsentiert sich als typisches 3D-Action-Adventure: Insgesamt 15 abwechslungsreich gestaltete Levels gilt es zu erforschen, in denen sowohl die Kombinationsgabe und das Orientierungsvermögen des Spielers als auch seine Reaktionsschnelligkeit auf die Probe gestellt werden. Als Spielfiguren bieten sich die beiden aus dem Film bekannten Helden Leeloo und Korben an – je nachdem, für wen Sie sich entscheiden, müssen Sie die Lösung eines Levels anders angehen. Die agile Leeloo kann mit ihrem biegsamen Körper die abenteuerlichsten Special Moves auf den Bildschirm zaubern. Leider ist sie jedoch zumindest am Anfang im Kampf weitgehend auf ihre Hände und Füße angewiesen. Der stärkere Korben hingegen greift zur Lösung von Aufgaben gerne auf sein Arsenal an Schußwaffen zurück – in Sachen Beweglichkeit kann er nicht mit Leeloo mithalten. Wollen Sie Das fünfte Element bis zum Ende durchspielen, müssen Sie alle Levels sowohl mit Leeloo als auch mit Korben absolvieren.



In den Cutscenes darf sich der Spieler an Originalsequenzen aus dem Kinofilm von Luc Besson erfreuen.

Sprunghaft

Leider weist Das fünfte Element in Gameplay und Grafik deutliche Schwächen auf: So reagiert die Steuerung der beiden Spielfiguren viel zu unpräzise, was bei den vielen Sprüngen von Plattform zu Plattform und im Kampf mit Gegnern besonders negativ ins Gewicht fällt. Zudem enthielt unsere Testversion noch einen Bug, der die Spielfigur an manchen Stellen völlig außer Kontrolle geraten ließ. Bei der Grafik hat sich Kalisto zwar um wirkungsvolle Elemente bemüht, die zeigen, was in modernen 3D-Beschleunigerkarten steckt, aber die ganze 3D-Pracht leidet unter groben Pop-up-Effekten am Horizont und unschönen Clipping-Fehlern. Recht überzeugend wirken hingegen die flüssigen, ziemlich natürlichen Animationen der Helden sowie der stimmungsvolle Soundtrack.

Herbert Aichinger



Im Kampf setzt Leeloo meist Hände und Füße ein – nur wenn es brenzlig wird, greift sie auch auf Granaten und Bomben zurück.



Korben ballert gerne mit dem Schießeisen herum und läßt dabei die Herzen der Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten höherschlagen.

KOMMENTAR

» Ein wenig mehr Feinschliff, und Das fünfte Element hätte wirklich etwas Tolles werden können! So, wie sich das Spiel aber jetzt präsentiert, läßt es einfach noch zu viele Wünsche offen und bleibt deutlich hinter den Referenzen des Genres zurück. Fanatische Fans des Luc Besson-Kinostreifens mögen Spaß daran haben, in die Rollen ihrer beiden Idole zu schlüpfen – mich ließ Kalistos neuestes Werk jedoch weitgehend kalt. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Controller: Tastatur, Joypad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	295 MB/7,5 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Kalisto/Ubi Soft	Veröffentlichung:	September 1998

Grafik: 75% | Sound: 79% | Genre: 3D-Action-Adventure

59% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gute Ansätze, eklatante Schwächen im Detail «

Total Air War • Flugsimulation

LUFTKRIEG

Im Dezember 1997 hatte Digital Integration mit dem High End-Simulator F-22 Air Dominance Fighter den Genre-Thron erklommen. Neun Monate später veröffentlichen die Engländer nun eine dynamische Simulation aller den Luftkrieg begleitenden Maßnahmen und erweitern damit den Vorgänger um etliche Neuerungen.



Vorbildlich: Trotz virtuellem Cockpit ist der Radar gut ablesbar. Das Durchstoßen der neuen 3D-Wolkendecken ist ein eindrucksvoller Effekt.

Total Air War ist aber keine Erweiterungs-CD, sondern beinhaltet alle Features des F-22-Simulators in technisch überarbeiteter Form. Inhaltlich gleich geblieben sind die 33 Trainings-Missionen. Das Herzstück der Neuerungen ist das dynamische Kampagnensystem. Während Sie in ADF in drei vorgefertigten Krisen-Szenarien fliegen, folgen die zehn Kampagnen in TAW den Parametern Künstlicher Intelligenz, die wiederum auf Ihre Aktionen reagiert. Bevor Sie aber mit Überschallgeschwindigkeit durch den Himmel rund um das Rote Meer (4,5 Mio. km², 22.000 Ziele, 5.000 Städte, 300 Flughäfen) brausen, müssen Sie in der Rolle des Taktischen Planungs-Offiziers grundlegende Strategien festlegen. Als Waffenoffizier können Sie die richtigen Einsatzmittel wählen und schließlich als AWACS-Kommandant per Radarschirm in Echtzeit die gesamte Luftflotte dirigieren.



Das Geschehen am AWACS-Radarpult fordert echtzeitstrategisches Denken, ist aber wenig spannend.

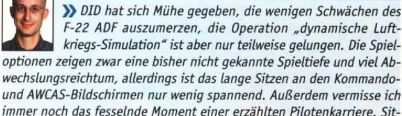
Spielspaß im Cockpit

Richtig Spaß macht Total Air War aber erst im Pilotensessel, den sich Neueinsteiger mit einem intensiven Handbuch-Studium erkaufen müssen. Dort kommen Sie dann in den Genuß des sehr guten Flugmodells und der tollen Optik, die nun mit dreidimensionalen Wolkenschichten und AGP-Support aufwarten kann. Erstaunlich ist, wie sehr sich die Ladezeiten im Vergleich zu F-22 verkürzt haben, insbesondere beim Wechsel von einem Programmteil zum anderen. Ebenfalls neu ist das kooperative Multiplayerspiel, in dem Sie mit einem menschlichen Spieler als Wingman operieren können. Etwas mehr persönliche Identifikation bietet DID durch die Möglichkeit, sein eigenes Portrait und neue Staffel-Abzeichen einzubinden, dennoch bleibt die Präsentation militärisch nüchtern und ohne viel Anziehungskraft.

Christian Müller



Aus der taktischen Kommandozentrale können Sie das gesamte Luftkampf-Szenario der zehn dynamischen Echtzeit-Kampagne steuern.



KOMMENTAR

» DID hat sich Mühe gegeben, die wenigen Schwächen des F-22 ADF auszumerzen, die Operation „dynamische Luftkriegs-Simulation" ist aber nur teilweise gelungen. Die Spieloptionen zeigen zwar eine bisher nicht gekannte Spieltiefe und viel Abwechslungsreichtum, allerdings ist das lange Sitzen an den Kommando- und AWCAS-Bildschirmen nur wenig spannend. Außerdem vermisse ich immer noch das fesselnde Moment einer erzählten Pilotenkarriere. Sitzen Sie aber endlich einmal im Cockpit, scheint das vergessen. «

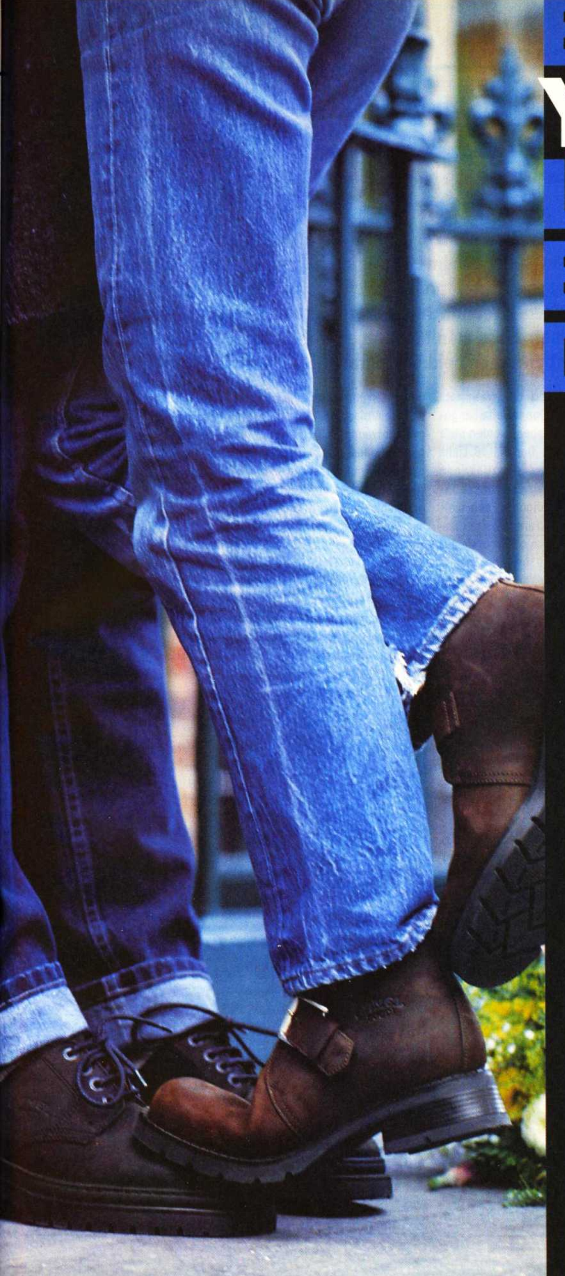
Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide, AGP		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 SP. LAN, TCP/IP. Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick, WCS	Sprache:	deutsch
CD/HD:	550 MB/90MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	DID/Infogrames	Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 85% | Sound: 82% | Genre: Flugsimulation

84% Einzelspiel | 91% Multiplayer

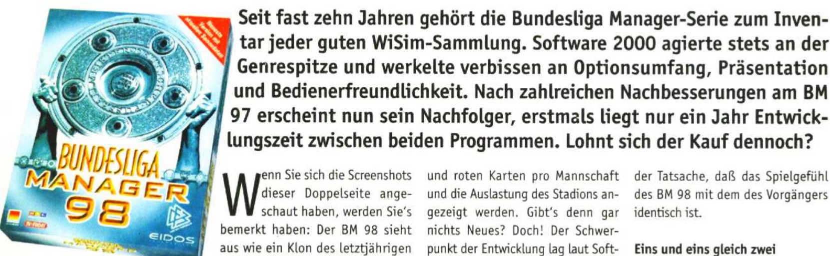
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Hochkomplexe Luftkriegssimulation für Profis** «


ENJOY
YOUR
LIFE.
EVERY
DAY.
CAMEL
BOOTS

Bundesliga Manager 98 • WiSim

VERLÄNGERUNG



Seit fast zehn Jahren gehört die Bundesliga Manager-Serie zum Inventar jeder guten WiSim-Sammlung. Software 2000 agierte stets an der Genrespitze und werkelte verbissen an Optionsumfang, Präsentation und Bedienerfreundlichkeit. Nach zahlreichen Nachbesserungen am BM 97 erscheint nun sein Nachfolger, erstmals liegt nur ein Jahr Entwicklungszeit zwischen beiden Programmen. Lohnt sich der Kauf dennoch?

Der BM 98 im Meistergewand der Originalverpackung. Reicht's denn zur Champions League?



VERGLEICH

Anstoss 2 behauptet die Tabellenführung souverän, weil es sich dank der geradlinigeren Benutzerführung etwas flotter spielt. Beim Programmumfang schenken sich Software 2000 und Ascaron wenig, viel mehr Optionen können wohl von beiden Produkten kaum erwartet werden. Der DSF Fußballmanager verstrickt sich wegen der umständlichen Bedienung und besticht lediglich aufgrund des niedrigen Preises von ca. 40,- Mark.

Anstoss 2 + Verlängerung	*90%*
BM 98	*80%*
BM 97 Version 1.35	*78%*
DSF Fußballmanager 98	*68%*

Wenn Sie sich die Screenshots dieser Doppelseite angeschaut haben, werden Sie's bemerkt haben: Der BM 98 sieht aus wie ein Klon des letztjährigen Programms. Sie warten auf das JA, ABER...? 'Tschuldigung, Fehlanzeige! Der neueste Fanartikel aus Eutin spielt sich auch genauso wie der Vorgänger. Beinahe alle Menüs stammen aus der Vorversion, lediglich kosmetische Detailverbesserungen offenbaren sich. Die erste und wichtigste: Der BM 98 ist ein Windows 95-Programm. Das hat für Sie Vorteile, denn die Ladezeiten bei Menüwechseln haben sich verkürzt, und auch die Spielszenen laufen während der Spieltage flotter ab, was dem Spielfluß zugute kommt.

Innen hui – und außen?

Leider hat man in Eutin während der vergangenen eineinhalb Jahre an den Szenen selbst nicht gebastelt, so daß diese nicht dem Stand der Technik entsprechen. Immerhin wurden sie in eine neue Menüumgebung eingebettet, wobei Zusatzinformationen wie die Anzahl der gelben und roten Karten pro Mannschaft und die Auslastung des Stadions angezeigt werden. Gibt's denn gar nichts Neues? Doch! Der Schwerpunkt der Entwicklung lag laut Software 2000 auf den internen Programmberechnungen. Änderungen der Aufstellung und Taktik sollen sich direkter auf den Spielverlauf auswirken. Ein Linksfüßer auf der rechten Außenbahn muß also mit Problemen rechnen, eine immer gleiche Formation wird von den Gegnern analysiert und ist weniger erfolgreich, was vom Manager mehr Variationen erfordert. Ist ja alles gut und schön, aber es ändert nichts an der Tatsache, daß das Spielgefühl des BM 98 mit dem des Vorgängers identisch ist.

Eins und eins gleich zwei

Viele Konkurrenzprodukte würde eine solche Aussage allerdings rühmen, denn Spaß macht der BM 98 allemal. Eine gelungene Benutzerführung erlaubt Ihnen, sich Ihr Hauptmenü frei zu konfigurieren. Häufig benutzte Untermenüs lassen sich auf Hotkeys legen, Warnlampen weisen vor dem Anpfiff des nächsten Spieltages darauf hin, daß noch etwas vergessen wurde. Prima, nur eben nicht neu! Zur Eh-

KOMMENTAR

» Ja, auch die 98er-Version des Bundesliga Managers garantiert Spielspaß, genau wie seine zahlreichen Vorgänger. Dennoch ist diesmal alles anders. Konnten Eutiner Neuaufgüsse des immergrünen Themas bisher stets mit Verbesserungen aller Art aufwarten, muß man diese beim BM 98 mit dem Mikroskop suchen. O-Ton Software 2000: „Die internen Programmabläufe wurden komplett überarbeitet und sind nun viel genauer." Toll und genauso dreist, denn spielerisch merkt man davon nichts, das Spielgefühl wurde schlichtweg recyclet. Registrierte Besitzer des Vorgängers können zwar für unter DM 50,- auf den Windows-BM updaten, zwingend erforderlich ist das aber nicht. Der Kauf lohnt sich nur für Neukunden, diese dürfen sich den ersten Satz des Kommentars gerne noch einmal durchlesen. «



Oha, eine Freistoßchance kündigt sich an. Ab sofort dürfen Sie selbst Ihre Kunstschützen auswählen.

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	479 MB/100-170 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Software 2000/Eidos	Veröffentlichung:	September 1998
Grafik:	80% Sound: 70%	Genre:	WiSim

80% Einzelspiel **80%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Recycling ist in. Nach wie vor gut, aber genauso alt!* «



Neue Menüeinbettung, aber veraltete 3D-Grafik, bei den Spielszenen hat sich technisch leider wenig getan.



Für vordefinierte Saisonziele können Sie jetzt mit Mannschaftsprämien wuchern. Das ist neu!

renrettung seien aber die Neuerungen noch einmal aufgeführt, die Standard-Features wie Stadionausbau, Taktik, Training, Transfermarkt usw. sollten sowieso bekannt sein. Neben einem Mannschaftsprämiensystem und Freundschaftsspielen mit dem Nationalteam können Sie während des Spieltages Elfmeter-, Freistoß- und Eckballschützen festlegen. Das größte Kaufargument dürfte aber die DFB-Lizenz sein, damit kann sich (noch) kein anderes Konkurrenzprodukt brüsten. Sämtliche Teamlogos und Spielernamen finden sich im Programm an der richtigen Stelle, die Rückennummern und das Alter der Kicker stimmt dann nicht mehr, naja. Das Fazit kann nur kurz und hart ausfallen: Neukunden können bedenkenlos zugreifen, für BM 97-Besitzer lautet die Devise „Finger weg!".

Christian Bigge

SERIENREIFE – DIE ENTWICKLUNG EINER DEUTSCHEN SOFTWARE-LEGENDE

1989 – Bundesliga Manager

Kurz nach dem erfolgreichen Start auf dem Amiga-Computer dürfen auch PC-Fans ran. Besonderheiten: Spielstart in der Regionalliga war obligatorisch, Bruder Zufall schlug regelmäßig am Saisonende zu: „Ihre Spieler werden älter und schwächer!"



Hauptmenü: Schlichte Grafik im EGA-Format, Menüpunkte als Textinfos, aber schon Mausbedienung.



Die Spieler: Originalnamen schon damals, aber die Spieler wurden willkürlich den Vereinen zugeordnet.



Der Spieltag: Ein stilisierter Lichtpunkt, der Ball, hüpft zwischen den Toren hin und her.

1991 – Bundesliga Manager Professional

Die Revolution des Genres. Erstmals locken schnucklige Torszenen vor den Monitor. Besonderheiten: Optionsfülle ohne Ende, breite Begeisterung der Fans, aber aufgrund einer unnötigen Speicherabfrage auch etwas Mißmut.



Hauptmenü: Eine aufgeräumte Oberfläche und die neue Iconsteuerung begeisterten die Spieler.



Die Spieler: korrekte Kader und mehr Spielerinfos. Der Aufstellungsscreen erlaubt taktische Varianten.



Der Spieltag: Etwa 400 Spielszenen Ausgang sorgten für Spannung und Bundesliga-Atmosphäre.

1994 – Bundesliga Manager Hattrick

Der Options-Overkill: Sogar die Preise der Stadion-Grillwürstchen lassen sich festlegen. Besonderheiten: der Bildschirm für die Programmeinstellungen mit etwa 200 Schaltern, erstmals sorgen Automatikfunktionen für Teilentlastung.



Hauptmenü: Schaltflächen über Schaltflächen, für viele wurde der Manager dadurch zu unübersichtlich.



Die Spieler: Die meisten Daten stimmen, erstmals wird ein zweiter Bildschirm („Daten B") notwendig.



Der Spieltag: Rückschritt statt Fortschritt. Die Spielszenen gerieten zu kurz und selten spannend.

1997 – Bundesliga Manager 97

Zunächst Katastrophe, dann Aha-Erlebnis. Erst ein halbes Jahr nach dem Erstverkaufstag beseitigte Software 2000 mit der Version 1.30 fast alle Bugs. Besonderheiten: tolle Benutzerführung, viele neue Ideen, noch mehr Automatiken.



Hauptmenü: Die Oberfläche läßt sich frei konfigurieren, Hotkeys und Warnlampen runden das Bild ab.





Die Spieler: realistische Namen, nicht die Lebensalter der Spieler. Pfeile geben Aufschluß über die Form.



Der Spieltag: wieder längere Szenen mit mäßiger Grafik, aber Spielkommentare und vier Kameras.

1998 – Bundesliga Manager98

Kümmerliche Neuerungen, in Windows 95 verpackt. Angeblich genauere Berechnungen. Besonderheiten: Elfmeter-, Eckball- und Freistoßschützen wählbar, Mannschaftsprämiensystem.



Hauptmenü: Vorkonfigurierter Startbildschirm, neue Iconleiste für die Einstellungen unten.



Die Spieler: bis auf die aktuellen Saisondaten keine Veränderung gegenüber der 97er-Version.



Der Spieltag: Modorneres Design der Oberfläche, aber die gleiche, mäßige Grafik-Engine.

Fallout 2 • Rollenspiel

MUTATIONEN



Fallout setzte völlig neue Maßstäbe. Überragende Rollenspielqualitäten und bisher nie gesehene Features revolutionierten das Genre. Als Interplay ankündigte, daß der zweite Teil noch dieses Jahr in den Regalen steht, war die Vorfreude groß. Schließlich darf man von einem würdigen Nachfolger erwarten, daß er an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen kann.

Erst vor ein paar Monaten erschien die deutsche Version von Fallout. Das englische Original hingegen ist schon über ein Jahr lang erhältlich. Doch schon bevor Fallout komplett fertig war, arbeitete Interplay schon an einem Nachfolger, der bereits im November auch in Deutschland in den Regalen stehen dürfte. Trotzdem bleibt fraglich, ob in dieser relativ kurzen Zeit überhaupt ein herausstechender Unterschied zwischen Vorgänger und Nachfolger besteht. Einen Vorteil hat das Ganze: Veteranen des ersten Teils können sofort in die Verlängerung einsteigen, die zwei Generationen später stattfindet. Der neue Held stammt aus einem kleinen Dorf, dem eine ökologische Katastrophe bevorsteht. Er muß sich aufmachen die legendäre Vault 13 zu suchen.

Rohe Sitten

Egal wie verheißungsvoll der erste Teil abschloß, in Fallout 2 merkt man schnell, daß sich eigentlich wenig geändert hat. Gangster und Banditen kontrollieren kleinere Städte und Dörfer. Überall herrscht Hunger und Not. Mutierte Ratten, Skorpione und schlimmeres Getier machen den Menschen das Leben schwer. Rivalisierende Banden, Kaufleute, Sklavenhändler und Drogenkönige heuern den Spieler für ihre Dreckarbeit an. So kommt eine Menge Geld in die Kasse – und ab und zu auch wichtige Informationen, die wieder zu neuen Hinweisen führen.

Gewissenskonflikt

Der Spieler wird vor zahlreiche Alternativen gestellt. Ist er gut oder böse? Setzt er sich für die Starken oder Schwachen ein? Wird er einfach zur Waffe greifen, um das zu bekommen, was er will, oder wird er geschickt verhandeln? Fallout 2 überläßt dem Spieler all diese Entscheidungen. Die Konsequenzen für sein Handeln werden spätestens in der nächsten Siedlung deutlich, denn der Ruf eilt dem Helden voraus. Als Spieler sollte man schon vorher die Vorgehensweise planen und danach seinen Charakter generieren. Ein wortkarger Krieger eignet sich nun mal nicht für überzeugende Konversationen, er läßt lieber die Waffen sprechen. Ein schmächtiger Diplomat hingegen hat ein Problem, wenn er stupiden Monstren gegenübersteht, die noch nicht gefrühstückt haben. Andererseits können Sie in Fallout 2 wieder freiwillige Helfer anheuern, die Ihnen mit Rat und, falls nötig, mit zusätzlicher Feuerkraft zur Seite stehen. Auf Drängen der Fangemeinde hat Interplay dieses Detail sogar verbessert. Kommt es zur



Mit diesem abenteuerlichen Gefährt kommt der Spieler schneller voran, muß aber ständig nach Ersatzteilen Ausschau halten.



Eine Spielhölle! Mit etwas Glück und der passenden Fertigkeit kann der Held seine Finanzen mit Roulette und Black Jack aufbessern.

Schlacht, steuert zwar der Computer diese Charaktere selbst, aber der Spieler hat die Möglichkeit, grobe Anweisungen zu geben und kann so das Verhalten der NSCs beeinflussen.

Hex-Strategie

Am Kampf selbst hat sich nichts geändert. Automatisch beginnt der rundbasierte Modus. Je nach Gewandtheit des Helden kann er pro Runde eine bestimmte Anzahl von Aktionen ausführen. Waffen wechseln, Nachladen und abfeuern, eine Granate aus dem Rucksack fischen oder hinter einer Mauer in Deckung gehen gehören zu den Standardmanövern. Gezielte Schüsse sind auch wieder enthalten und sorgen für ein weiteres taktisches Element. Die Steuerung ist absolut identisch zum Vorgänger. Mit wenigen Mausklicks erreicht man das gewünschte Resultat. Leider hat Interplay versäumt, die KI der Gegner etwas zu verbessern. Mit den alten Vorgehensweisen lassen sich auch in Fallout 2 wieder alle Gegner austricksen und relativ leicht besiegen. Den Mangel an Intelligenz versucht Interplay wieder mit zahlenmäßiger Überlegenheit auszugleichen.

Charakterfrage

Zu Beginn legt der Spieler die Eigenschaften und Fertigkeiten seines Charakters fest. Im Lauf der Story gewinnt der Held zunehmend an Erfahrung und kann mit jedem Stufenaufstieg seine Fähigkeiten ausbauen. Das gesamte System hat sich in Fallout ja schon

PC ACTION PRÜFSTAND — SPIELETITEL

PRO & CONTRA

+ Riesige Welt
+ Ungeschlagene Handlungsfreiheit
+ Tiefe Atmosphäre
+ Gutes Konversationssystem
+ Strategisches Kampfsystem
+ Hervorragendes Rollenspielsystem

- Kompliziertes Inventory
- Nur neue Story zur gleichen Engine

LEISTUNGSMERKMALE

Hauptsächlich für die Geschwindigkeit ist die Installationsgröße ausschlaggebend. Selbst ein extrem schnelles CD-ROM-Laufwerk kann nicht mit der Geschwindigkeit der Festplatte mithalten. Die Geschwindigkeit beeinflußt jedoch die Spielbarkeit nur unwesentlich, denn Fallout besitzt keine Action-Sequenzen. Ab 70% halten sich die Wartezeiten in vertretbaren Grenzen.



SPIELTIEFE

Selbst für ein Rollenspiel besitzt Fallout 2 eine außergewöhnliche Spieltiefe. Handlungen und Motive der Charaktere sind perfekt in Szene gesetzt. Rätsel und Aufgaben sind abwechslungsreich und basieren in keiner Weise auf dem Trial & Error-Prinzip, das die meisten Adventures verwenden. Fallout 2 entführt den Spieler wie schon der Vorgänger in eine andere Welt, die er bis ins Detail genießen kann.

DEUTSCHE VERSION

Inhaltlich dürfte die deutsche Version 1:1 der englischen entsprechen. Grafisch sind jedoch die Splatter-Szenen im Kampf in der deutschen Version nicht enthalten, um einer Indizierung durch die BPjS vorzubeugen. Über die Qualität der deutschen Version erfahren Sie mehr in einem Nachtest, den Sie vermutlich in einer der beiden nächsten Ausgaben finden.

SOUND & MUSIK

Die Soundeffekte sind sehr realistisch umgesetzt. Unterschiedliche Waffen haben ihre eigenen Schußgeräusche. Eine Sprachausgabe ist aus Platzgründen nur zu den Videos enthalten. Besonders gut ist wieder die Hintergrundmusik gelungen, die sich in ihrer Dynamik dem Geschehen anpaßt.

INSTALLATION

Klein:	2 MB
Mittel:	90 MB
Groß:	280 MB
Riesig:	670 MB

Sie haben die Auswahl zwischen vier Installationsgrößen. Allerdings sind nur die beiden größten empfehlenswert, da ansonsten die Ladezeiten zu lange werden. In der Komplettinstallation befinden sich zudem sämtliche Videos auf Festplatte, und der Rechner muß gar keine Dateien mehr von CD lesen.

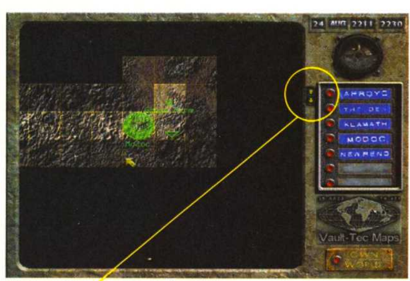
GRAFIK



Fallout 2 verwendet die gleiche Engine wie der Vorgänger. An der Grafikqualität ändert sich also nichts. Selbst einige Hintergründe sehen absolut identisch aus. Wenn Ihnen also in Fallout 2 eine Wellblechhütte bekannt vorkommt, muß das nicht heißen, daß Sie schon an diesem Ort waren.



Konversationen laufen im Multiple-Choice-Verfahren. Je nach Redegewandtheit des Helden stehen günstigere Sätze zur Verfügung.



Die Karte ist nun größer und geht über einen Bildschirm hinaus. Mit den zwei Pfalen lassen sich die wichtige Locations scrollen.

bewährt und tut unverändert auch im Nachfolger seinen Dienst. Ebenfalls ohne Verbesserungen muß das Inventory auskommen. Gerade im späteren Verlauf des Abenteuers bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sich mühsam mit der Maus durch den dicken Rucksack zu wühlen. Nach wie vor dürfen Sie den Charakter auch nur mit drei Gegenständen ausstatten. Hier wäre etwas mehr Detail wünschenswert, denn schließlich macht es Spaß, den Helden von Kopf bis Fuß nach Geschmack einzukleiden.

VERGLEICH

Fallout 2 ist wie der Vorgänger schlecht mit anderen Genrevertretern vergleichbar. Lands of Lore 2 besitzt zwar eine bessere Technik und Might & Magic 6 geradezu epische Ausmaße. Fallout 2 kann wie der Vorgänger nur mit seiner fast uneingeschränkten Handlungsfreiheit und einer perfekten Atmosphäre kontern, die selbst ein Wizardry 7 (Gold) oder DSA 3 aussticht.

Lands of Lore 2	92%
Might & Magic 6	84%
Fallout	83%
Fallout 2	**82%**
Das Schwarze Auge 3	81%
Wizardry 7	80%

Neue Story, neues Spiel?

Fallout 2 ist technisch identisch zum Vorgänger. Es drängt sich also der Verdacht auf, daß es sich eigentlich nur um eine Mission-CD handelt. Ein paar Details haben sich dann aber doch geändert. Zum einen ist Fallout 2 um ein Vielfaches größer. Die Karte läßt sich nun scrollen und bietet so mehr Hauptlocations Platz. Damit sind die einzelnen Orte natürlich auch weiter voneinander entfernt. Findige Rollenspieler dürften kein Problem haben, sich ein Auto zu beschaffen, was die Reisezeit erheblich verkürzt. Davon abgesehen hat sich seit Fallout 1 wenig geändert. Trotzdem gelingt es auch dem Nachfolger, eine dichte Atmosphäre zu generieren und den immer noch spannenden Hintergrund weiter auszubauen.

Alexander Geltenpoth




KOMMENTAR

» Die nächste Woche Rollenspielspaß ist gesichert! Ärgerlich finde ich nur, daß Interplay keine Anstalten gemacht hat, die Mankos des ersten Teils auszubügeln. Natürlich macht auch der zweite Teil viel Spaß, aber das Ganze hat einen negativen Beigeschmack. In unserer englischen Version (V 0.70) waren außerdem noch einige kleinere Bugs enthalten, die Interplay aber bis zur Veröffentlichung im November beheben will. Sobald die endgültige deutsche Version erscheint, werden wir einen ausführlichen Nachtest machen und noch etwaige Änderungen berücksichtigen. Immerhin hat Interplay angekündigt, daß noch weitere Details besser gelöst sein sollen. Falls Sie Fallout 1 durchgespielt und immer noch Lust auf mehr haben, dürfen Sie bedenkenlos zugreifen. Fallout 2 läßt sich zwar ohne Vorkenntnisse aus dem ersten Teil spielen, aber es macht keinen Sinn, gegen die chronologische Reihenfolge zu verstoßen. «



Der „Take All"-Button ist neu in Fallout 2. Mit einem Klick befördert man so sämtliche Gegenstände in das eigene Inventory.

KOMMENTAR

» Endzeitstimmung, Radscorpions und radioaktive Strahlung: Fallout 2 zieht mit bekannt Düsterem in seinen Bann. Vault-Recken, die bereits im ersten Teil durch die verstrahlte Wüstenei zogen, werden jedoch verwundert sein: Interplay liefert fast unveränderte Fließbandware, deren Gameplay-Mechanik zwar stimmt, die aber den auf morbide Innovationen Sinnenden nicht mehr zufriedenstellen kann. Fast scheint es, als hätte der kürzliche Fortgang von Designer Tim Cain Kreativpotential aus dem Unternehmen abgesaugt. Abenteurer, die den ersten Teil verpaßt haben, dürfte dies jedoch kaum stören. Bedienbarkeit, Story und vor allem Atmosphäre gehören immer noch zum Feinsten für Science-Fiction-Vernarrte. Außerdem soll es ja doch noch eine bessere Version geben, mal sehen... «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, 670 MB HD		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	englisch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	englisch
CD/HD:	670 MB/2-670 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Veröffentlichung:	November 1998
Grafik: 80%	Sound: 80%	Genre:	Rollenspiel

82% Einzelspiel — **-%** Multiplayer

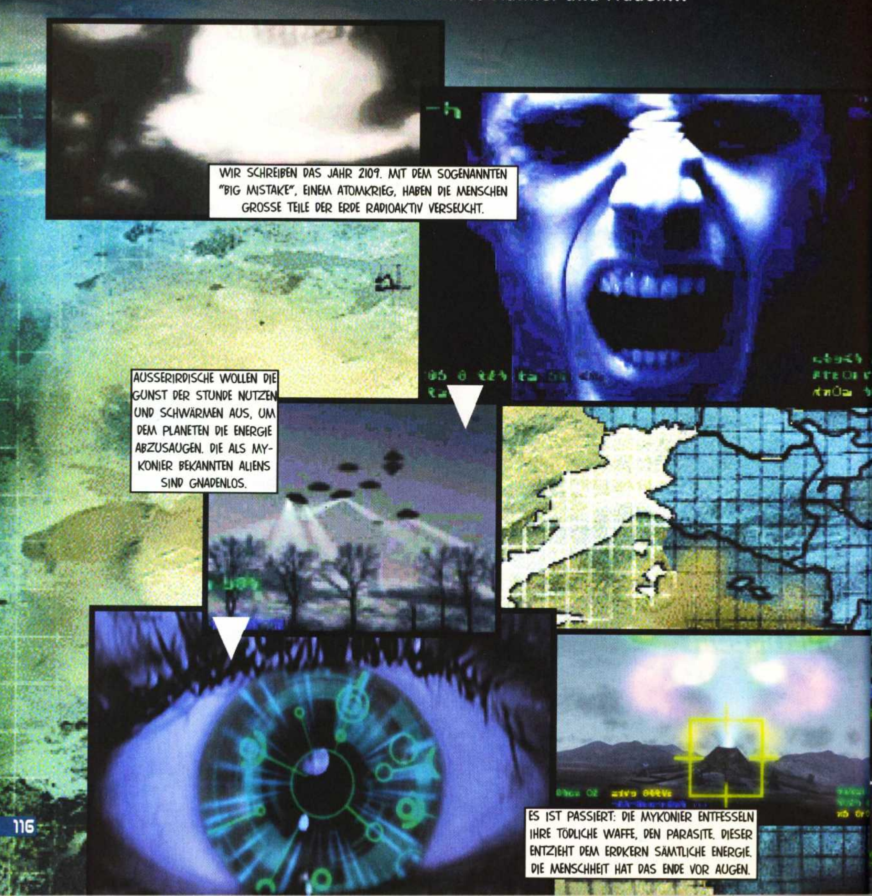
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Ein neues Kapitel in der Welt von Fallout** «

Urban Assault • Action-Strategie

STRESS-MA

Stop! Sie sitzen gerne in Badesandalen und Jogginghose vor der Glotze und führen Ihrem Verdauungstrakt pfundweise Kartoffelchips zu, weil das Leben ohnehin anstrengend und stressig genug ist? Dann brauchen Sie an dieser Stelle gar nicht weiterlesen und können getrost umblättern. Was jetzt kommt, ist für einsatzfreudige Menschen. Für Menschen mit Mumm in den Knochen. Für harte Männer und Frauen...

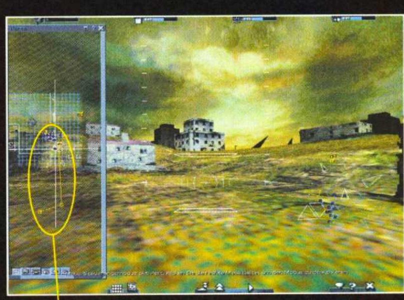


NAGEMENT

Ähnlich wie BattleZone ist Urban Assault eine Mischung aus Echtzeitstrategie und 3D-Action. Um die postapokalyptische Erde von außerirdischen Besatzern zu befreien, muß der Spieler sich sowohl um Ressourcenverwaltung und taktische Fragen kümmern als auch Geschick im Cockpit von Panzern, Hubschraubern, Jets und Bombern beweisen. Klingt für Sie nach Hektik? Stimmt, Sie haben recht. Genaugenommen hätte Urban Assault fast einen Eintrag als Synonym für den Ausdruck „Streß" verdient. „Na, wie war's heute auf der Arbeit, Liebling?", fragte die treusorgende Ehefrau und drückte ihrem Angebeteten einen Schmatz auf die Wange. „Heute war die Hölle los", antwortete der Mann. „Ich fühl' mich richtig Urban Assault."

Am Anfang war der Fox

Nach unserem kleinen Ausflug in die Privatsphäre einer typisch deutschen Familie wollen wir uns nun unserer eigentlichen Aufgabe eines Spieletesters widmen und klarstellen: Ja, Urban Assault ist stressig. Aber alles andere als im negativen Sinn. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle eines Kommandanten, der die Truppen des Resistance-Clans befehligt. Sein Job ist es, böse Aliens, fanatische Splittergruppen und rebellische Extremisten zu bekämpfen. In einer Basisstation kontrolliert er zunächst seine Energievorräte, baut per Mausklick oder Hotkeys Fahrzeuge und errichtet Gebäude wie z. B. Abwehrstellungen. Anfangs ist die Auswahl gerade mal so groß wie in einem VEB-Supermarkt in der Ex-DDR: Sie können lediglich einen Fox-Panzer bauen, so eine Art Leopard II für Aushilfsgeneräle. Im Lauf des Spiels verbessern sich die technischen Errungenschaften, so daß immer mehr Kriegsmaschinen aus dem Boden gestampft werden dürfen.



Einheiten der Resistance durchkämmen ein verlassenes Dorf. Wegpunkte zeigen auf der Karte die Marschroute.



Während die eigenen Panzerverbände ein Tal durchqueren, gibt ihnen der Spieler vom Hubschrauber aus Feuerschutz.

Für Strategen...

Eine einblendbare, transparente Karte zeigt das Geschehen des jeweiligen Szenarios aus der Vogelperspektive. Der Spieler kann sie wie ein typisches Windows-Fenster (Wir danken Dir, großer Bill!) stufenlos vergrößern und verkleinern. Das ist auch sinnvoll, denn anfangs irritiert das Gewirr aus Quadraten und Symbolen etwas, weil es die freie Sicht auf die 3D-Welt einschränkt. Mit der Karte steuert der Spieler seine Einheiten, was wie bei einem lupenreinen Echtzeit-Strategiespiel funktioniert. Die Truppen dürfen aber nicht nur herumdirigiert werden. Sie



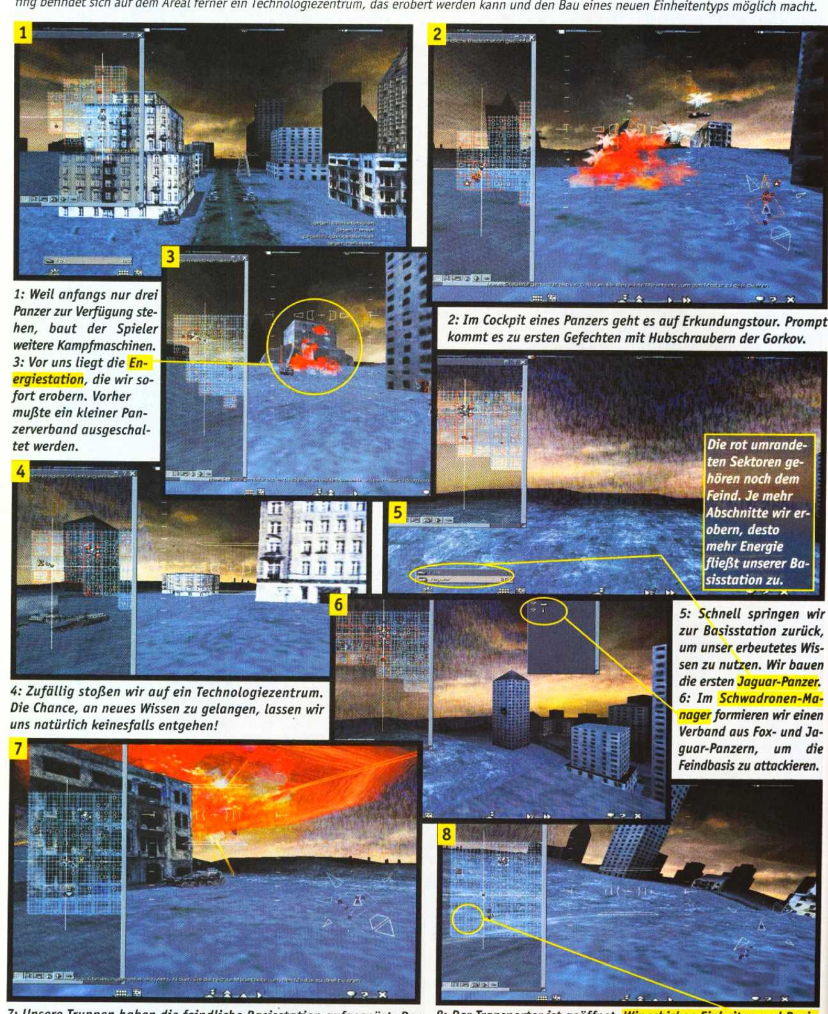
VERGLEICH

Wer BattleZone gemocht hat, wird wahrscheinlich auch an Urban Assault seine Freude haben. Was den Spielspaß betrifft, sind die Unterschiede nur gering. BattleZone hat leichte Vorteile bei der technischen Umsetzung und bietet damit einen Hauch mehr Atmosphäre. Außerdem erscheinen die Missionen abwechslungsreicher. Urban Assault besticht durch seine intuitive Benutzeroberfläche. Und es hat einen höheren Strategieanteil.

BattleZone	*85%*
Urban Assault	*82%*
Virus	*59%*

SO SPIELT SICH URBAN ASSAULT

Anhand eines Beispiels ist am besten zu erläutern, wie Urban Assault funktioniert. Bei einer der ersten Missionen muß der PC-Besitzer das Gebiet um Virgin Steele erobern, das von den Gorkov kontrolliert wird. Er soll zunächst eine Energiestation einnehmen, dann seine Basisstation dorthin teleportieren, weitere Sektoren besetzen und schließlich alle feindlichen Truppen ausschalten. Laut Missionsbriefing befindet sich auf dem Areal ferner ein Technologiezentrum, das erobert werden kann und den Bau eines neuen Einheitentyps möglich macht.



1: Weil anfangs nur drei Panzer zur Verfügung stehen, baut der Spieler weitere Kampfmaschinen.

3: Vor uns liegt die Energiestation, die wir sofort erobern. Vorher mußte ein kleiner Panzerverband ausgeschaltet werden.

2: Im Cockpit eines Panzers geht es auf Erkundungstour. Prompt kommt es zu ersten Gefechten mit Hubschraubern der Gorkov.

4: Zufällig stoßen wir auf ein Technologiezentrum. Die Chance, an neues Wissen zu gelangen, lassen wir uns natürlich keinesfalls entgehen!

5: Schnell springen wir zur Basisstation zurück, um unser erbeutetes Wissen zu nutzen. Wir bauen die ersten Jaguar-Panzer.

6: Im Schwadronen-Manager formieren wir einen Verband aus Fox- und Jaguar-Panzern, um die Feindbasis zu attackieren.

7: Unsere Truppen haben die feindliche Basisstation aufgespürt. Der fliegende Koloß vergeht in einem riesigen Glutball.

8: Der Transporter ist geöffnet. Wir schicken Einheiten und Basisstation dorthin, um in den nächsten Level zu kommen.

KLICK & PLAY

1: Baumenü für Einheiten
2: In Einheit springen
3: In den Geschützturm der Basisstation springen
4: Stärken und Schwächen der im Baumenü gewählten Einheit
5: Menü zum Gruppieren von Einheitenverbänden
6: Energiemanagement (von links: Energiegewinn, Schildenergie der Basis, Energie zum Einheitenbau, Energie für Teleportation der Basis)
7: Strategiekarte zum Steuern der Truppenverbände

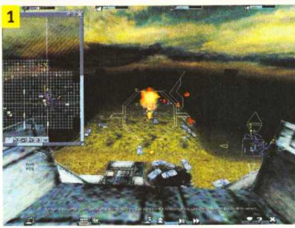
können ihnen auch fünf Verhaltensweisen zuordnen. Defensive Schwadrone bleiben z. B. verteidigend in ihrer Stellung. Offensiv eingestellte Kämpen stürzen sich auf alles, was ihnen in die Quere kommt. Und kleine Guerilla-Trupps sind im Überfallmodus am erfolgreichsten.

...und für Ballerfreaks

Weil sich kein General der Welt gerne sagen läßt, er sei ein Schisserchen (der wissenschaftlich belegte „Niemand-nennt-mich-feige-Effekt" dürfte hinlänglich bekannt sein), hält Urban Assault eine weitere Option bereit: Der Spieler kann jederzeit in eine der 15 Einheiten springen und selbst am Gefecht teilnehmen, u. a. als Schwadronführer. Die Grafik schaltet dabei in die Ich-Perspektive um. Im Verlauf des Spiels wird es immer wichtiger, sich selbst ins Getümmel zu stürzen, weil der fahr- oder fliegbare Untersatz dadurch wendiger und durchschlagskräftiger ist. Und so ballern Sie sich durch die Endzeit-Szenrios mit mehr als 100 Gebäudestrukturen und liefern sich Gefechte mit fünf Parteien, die u. a. Ufos, Doppeldecker und Zeppeline einsetzen. Sie müssen jeweils für die Energiegewinnung möglichst viele Kraftwerke und Sektoren er-

DER WEG IST DAS ZIEL

Wer sich bei Urban Assault bis zum großen Finale durchschlagen will, muß nicht zwangsläufig alle 41 Missionen schaffen. Grund: Der Missionsbaum ist nicht linear, wie sich auf unserer Grafik gut erkennen läßt. Sinnvoll ist es trotzdem, möglichst alle Örtlichkeiten abzugrasen, weil sich in jedem Szenario eine von 42 Technologien (neue Fahrzeuge, bessere Schilde etc.) befinden könnte. Technologien dürfen übrigens noch einmal per Upgrade aufgebessert werden – manche sogar um bis zu fünf Stufen.





1: Die Basisstation kann auch vom Geschützturm aus verteidigt werden. Ein Knopfdruck genügt, und man sitzt in der Kanzel.
2: Grafische Peinlichkeit: Baufirmen, die Häuser so schief an den Hang setzen, würden wohl schnell pleite machen.

PC ACTION PRÜFSTAND — URBAN ASSAULT

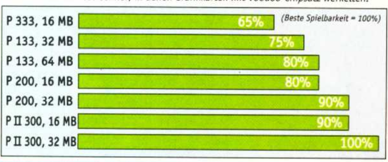
PRO & CONTRA

+ Hervorragende Benutzeroberfläche
+ Nichtlinearer Spielablauf
+ Verhältnismäßig niedrige Hardwareanforderungen
+ Gute Trainingsmissionen für den Schnelleinstieg
+ Motivierender Mehrspieler-Modus
+ Durchdachtes Einheitensystem
+ Gelungene musikalische Untermalung

- Farbarme „Block"-Grafik
- Hoher Schwierigkeitsgrad (nicht einstellbar)
- Nur eine Kampagne im Einzelspieler-Modus
- in jeder Mission nahezu gleich
- Nur Textbriefings

LEISTUNGSMERKMALE

Urban Assault läuft bereits auf einem P200 mit 32 MB RAM weitgehend ruckelfrei, sofern im PC eine 3D-Karte steckt. Wer gezwungenermaßen nur im Software-Modus spielen kann, sollte ein schnelleres Gerät besitzen. Erst ab einem PII 300 mit 64 MB RAM sieht die nicht beschleunigte Version komplett flüssig aus. Die Werte der untenstehenden Tabelle beziehen sich auf Testrechner, in denen Grafikkarten mit Voodoo-Chipsatz werkelten.



STEUERUNG

Force Feedback-Unterstützung: Gut

Der Joystick reagiert beim Abfeuern der Waffen, gibt Bodenwellen wieder, ruckt beim Aufprallen auf Hindernisse und macht mit starken Schlägen deutlich, wenn das eigene Fahrzeug getroffen wird. Die Kombination aus Maus und Tastatur ist komfortabler, weil sie präziser und einfacher zu handhaben ist.



Mit Force - Feedback spürt man im Panzer sogar Bodenwellen.

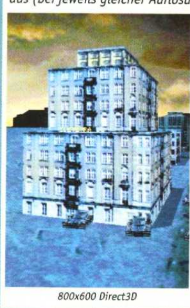
INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 8xCD-ROM

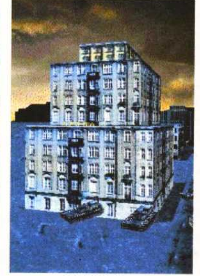
Minimalinstallation (15 MB): Langsam
Normale Installation (100 MB): Mittel
Komplettinstallation (397 MB): Mittel

GRAFIK

Die Grafik läßt sich auf vielerlei Arten konfigurieren. Möglich sind Auflösungen von 320x200 Bildpunkten bis zu 1.024x768 Pixeln. Außerdem sind Details abschaltbar. Die Grafik büßt im Software-Modus (bei jeweils gleicher Auflösung) wenig an optischer Qualität ein, ist aber deutlich langsamer.



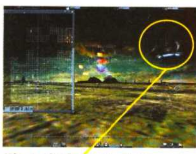
800x600 Direct3D



640x480 Software



320x200 Software



Hin und wieder muß man seine Basisstation schützen.



Die Missionsbriefings sind kurz, aber sehr aufschlußreich.

obern, Technologiezentren besetzen, Feindbasen zerblasen und sich zuletzt samt Basis in die nächste Mission teleportieren. Der PC-Besitzer darf übrigens auch einige Einheiten in den nächsten Level mitnehmen. Hin und wieder erhöht sich der Streßfaktor durch ein Zeitlimit, wenn beispielsweise der Gegner eine Stoudsonbombe gezündet hat und diese entschärft werden muß. Der besagte Sprengkörper ist nämlich unangenehmer als ein 24stündiges Livekonzert der Kelly-Family, weil er den Spieler mit einem Schlag aus dem virtuellen Leben tilgt.

Keine Schwierigkeitsgrade

Urban Assault wird bereits nach wenigen Missionen zur echten Herausforderung, so daß der eine oder andere Spieler vielleicht schnell nach einem Beitrittsformular für die Selbsthilfegruppe „Ich



Hubschrauber sind besonders geeignet, um Panzer auszuschalten. Hier nehmen wir es gleich mit drei Kettenfahrzeugen auf.



Hilfreiche Spieletips gibt es, wenn man die Taste F2 drückt. Sofort wird eine Situationsanalyse eingeblendet.

① ☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.8.98 ** = noch nicht verfügbar am 13.8.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats September:

F 22 Total Air War*

69,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	79,99
Baldur's Gate*	79,99
Caesar 3*	79,99
Commandos	79,99
Die Siedler 3*	74,99
Jagged Alliance 2*	69,99
Knights and Merchants	69,99
MAX 2	69,99
Mechcommander	64,99
Sin*	69,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27.99	
3 Skulls of the Toltecs	29.99	
7th Guest	12.99	
7th Legion	24.99	
1942 Pacific Air War	24.99	
1944 Across the Rhine	24.99	
A 10 Cuba	9.99	
Aces of the Deep	19.99	
Airlines	19.99	
Albion Classic	24.99	
Ancient Empires	19.99	
Asse der Tiefe	39.99	
Battle Isle 2 + Data	22.99	
Battle Isle 3	24.99	
Beasts & Bumpkins	29.99	
Biing	29.99	
Bleifuss 2	24.99	
Bleifuß Fun	19.99	
Bundesliga Man. Hatt	29.99	
Bundesliga Man. Pro	19.99	
Capitalism Classic	24.99	
[redacted]		
Champ. of Europe 97/98	29.99	
Chewy	24.99	
Christoph Kolumbus	19.99	
Civil War General	19.99	
Creature Shock	12.99	
Cyberstorm	9.99	
Rebel Assault 2	29.99	
Red Baron 1 Classic	19.99	
Rendezvous im Weltr.	19.99	
[redacted]		
Road Rash Classic	29.99	
Sean Dundee	24.99	
Sens. World of Soccer	19.99	
Seven Years War	29.99	
Shanghai Great Mom.	24.99	
Shanghai 2 Drachenauge	9.99	
Sherlock Holmes II	29.99	
Shivers 2	19.99	
Sim City Classic	29.99	
Sim Tower Classic	29.99	
Stadt der verl. Kinder	24.99	
Star Wars Collection	19.99	
Stars	29.99	N
Steel Panthers 2	24.99	
Stonekeep	24.99	
Street Racer	24.99	
Sub Culture	29.99	
Subwar 2050	12.99	
Super EF 2000	29.99	
Syndicate Wars Classic	29.99	
Teamchef	19.99	
The Dig	29.99	
Tie Fighter	29.99	
Time Commando	29.99	
Toonstruck	19.99	
[redacted]		
Transport Tyc+World Ed.	24.99	
Trash It!	29.99	
UEFA 96/97	19.99	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

D-Info 97	29.99	
Dark Reign	27.99	
Dark R. Dark Rule Level	22.99	
Dark Reign Mission	34.99	
Das Amt	19.99	
Das schwarze Auge 1-3 je	9.99	
Daley Thomson Zehnk.	17.99	
Der Reeder	19.99	
Descent 2	19.99	
Destruction Derby	24.99	
Destruction Derby 2	27.99	
Die Fugger 2	19.99	
Die Hanse	27.99	
Die Siedler 1 Classic	22.99	
Die total verrückte Rallye	22.99	
DSF Baseball	22.99	
Dune	12.99	
Earthworm Jim 1	9.99	
Earthworm Jim 2+1	22.99	
Eishockey Manager	19.99	
Elisabeth 1 Classic	29.99	
F 16 Fighting Falcon	12.99	
Fallen Haven	24.99	
Fatal Racing	22.99	
FIFA Soccer 96 Classic	19.99	
FIFA Soccer Manager	29.99	
Fields of Glory	12.99	
Flying Corps Replay*	29.99	N
Floyd	29.99	
FX Fighter Turbo	9.99	
Gene Machine	9.99	
Goal	12.99	
Hattrick Classic	29.99	
Hexen 2	27.99	
Hexen 2 Portal Praevus	29.99	
Hexen2-Hexmaker Add	29.99	
Hind + Apache Longbow	27.99	
History Line Classic	17.99	
Holiday Island	24.99	
Imperium Galactica	29.99	
Indiana Jones 3+4	22.99	
Interstate 76	29.99	
Jack Orlando	9.99	
Jurassic War	29.99	
KKND Classic	29.99	
King's Quest 7	19.99	
Koala Lumpur	22.99	
Korea Classic	29.99	
Kyrandia 3*	12.99	
Lands of Lore	19.99	
Last Express	22.99	
Lighthouse	19.99	
Lost Eden	12.99	
Lucky Luke	27.99	
Lure of Temptress	12.99	
M1A2 Abrams	24.99	
Mad News	19.99	
Mad TV 1+2	22.99	
Magic Carpet 2	19.99	
Man of War*	24.99	
Manic Karts	12.99	
Master of Orion 2	22.99	
MAX	29.99	
MDK	29.99	
Mechwarrior 2	24.99	
Monty Pyton: Waste of	19.99	
Need 4 Speed 2 SE *	29.99	
NHL Hockey 97	29.99	
Nihilist	9.99	
Phantasmagoria 1	27.99	
Pinball Classics Vol. 1	29.99	
Pinball Classics Vol. 2	29.99	
Pinball Pack	19.99	
Pirates! Gold	24.99	
Player Manager 2	12.99	
POD	29.99	
POD Miss. Back to Hell	19.99	
Police Quest SWAT	29.99	
Prince of Persia 1+2	22.99	
Privateer 2: Darkening	24.99	
Pro Pinball: The Web	19.99	
Pro Pinball: Timeshock	29.99	
Project Paradise	17.99	
Puzzle Bobble Classic	19.99	
Pyst	14.99	
Rail Road Tycoon Deluxe	24.99	
Realms of Haunting	29.99	
Rebel Assault 1	9.99	N
US Navy Fighters 97 Cl.	29.99	
Vermeer	29.99	
Vollgas	22.99	
War in the Gulf	9.99	
Warbreeds	22.99	
Warcraft	24.99	
Warcraft 2	29.99	
Warwind 2	29.99	
Wing Commander 4	29.99	
Woodruff	19.99	
Worms	24.99	
X-Com: Terror f.t. Deep	24.99	
X-Wing + Mission	22.99	
Z + Expansion Set	29.99	
Zeppelin	9.99	
101st Airborne*	89.99	N
3D Ultra Minigolf	34.99	
3D Ultra: verg. Kont.	44.99	
Abe's Odysee	74.99	
Actua Golf 2	64.99	
Addiction Pinball	42.99	
Adidas Power Soccer 98*	77.99	
Adrenix*	64.99	
Age of Empire	79.99	
Age of Empire Mission	24.99	
Age of E. german. Offen.	24.99	N

CD ROM

AH 64D Longbow 2	74.99	
Airline Tycoon*	69.99	
Aironauts*	59.99	
Akte Europa	32.99	
Alien Earth*	64.99	
Alpha Centauri*	79.99	N
Anno 1602	79.99	
Anno 1602 Pirate Isl.	22.99	
Anno 1602: Ultimate Add on	24.99	N
Anno 1602: Zu neuen Ufern	22.99	
Anstoss 2	69.99	
Anstoss 2: Data	24.99	
Anstoss Gold*	59.99	N
Apache*	74.99	
Apache / Havoc*	79.99	N
Apollo 18: Moon Mission	74.99	
Army Men	69.99	
Armored Fist 2	69.99	
Art of War Vol. 1	79.99	N
Asterix & Obelix	37.99	
Atlantis	74.99	
Atomic Bomberman	54.99	
Autobahn Raser	49.99	
Baldur's Gate*	79.99	
Balls of Steel	39.99	P
Baphomets Fluch	19.99	
Baphomets Fluch 2	69.99	
Battle Zone	69.99	
Battlespire*	69.99	
Beasts & Bumkins Cl.	29.99	
Beast Wars	69.99	
Betrayal in Antara	79.99	
Big Air*	79.99	N
Biing 2*	69.99	
Billiard Nights*	64.99	
Birthright	64.99	
Blade Runner	77.99	
Bleifuss 2 Rallye	49.99	
Börsenfieber	69.99	
Brahma Force*	89.99	
Broadside*	69.99	
Bundesliga Man. 98*	59.99	
Bundesliga M.Ch.Pack	49.99	

Preisaktion!

Conquest Earth	**29,99**
Dark Earth	**39,99**
Trash It!	**29,99**
Turok	**64,99**
War in the Gulf	**9,99**
X-Com Interceptor	**54,99**
TM T2 Lenkrad	**169,99**
Verbal Commander	**159,99**

Bust a Move 2	54.99	
Caesar-Schlachten d.A.	69.99	
Caesar Gold	37.99	
California Advent. Coll.	39.99	
Capitalism plus	69.99	
[redacted]		
Cart Precision Racing	84.99	
Castrol Honda Superbike	74.99	
Cities of Justice*	69.99	
Frankr. 98 Fußb. WM	79.99	
+ Alfa Dread Joypad	89.99	
Fritz 4	39.99	
Fritz 5	124.99	
Gabriel Night 2 dt.	34.99	
Galaxis Futura*	34.99	N
Game, Net & Match	49.99	
G-Police	84.99	
Gex 3D	69.99	
NHL 98	74.99	
NHL 99*	79.99	
Nuclear Strike	64.99	
Of Light and Darkness	69.99	
One*	84.99	
Outlaws	34.99	P
Outwars	79.99	
Pandemonium 1 + 2 je	69.99	
Panzer Commander	74.99	

Playstation, Sega Saturn & N64 führen wir auch!

Civil War General 2	62.99	
Civilisation 2000	34.99	
Civ 2: Conflicts	22.99	
Civ 2: Fantastic Worlds	24.99	
Civ2 Unentdeckte Welt	24.99	
Civ 2+Data 1+2	62.99	
Claw	34.99	
Colin McRae Rally*	69.99	
Comanche 3.0 Gold	79.99	
Commandos	79.99	
C&C 1 + Civ 2	69.99	
C & C 1	79.99	
C & C 2	79.99	
C & C 1 oder 2 Data je	24.99	
C & C Trackball	79.99	
Conquest Earth	29.99	
Constructor	39.99	P
Corp Wars	64.99	
Creatures	34.99	
Creatures 2*	79.99	
Crime Killer*	64.99	
Croc	79.99	
Cromagnon*	69.99	
Daikatana*	77.99	
Dark Colony	42.99	
Dark Colony Mission	19.99	
Dark Earth	39.99	
Dark Hermetic Order*	69.99	
Das schwarze Auge 1-3	34.99	
Deathtrap Dungeon	79.99	
Demonworld	64.99	
Der Fußballmanager*	79.99	N
Der Industrieg. Sp.Ed	59.99	
Der Industrieg.-Exp.Set	29.99	
Der Planer Gold	34.99	
Descent 1+2	42.99	

Geheimtip des Monats:
Airline Tycoon* 69,99
... verzichtet auf trockene Statistiken und ewig gleiche Abläufe, sondern lockert das Spielgeschehen durch herrliche Grafik und umfangreiche Animationen auf.
Es liegt alleine an der Entscheidung des Spielers die eigene Fluglinie im Konkurrenzkampf durchzusetzen.

Descent Freespace	79.99	
Diablo	49.99	
Diablo: Hellfire	34.99	
Diablo + Hellfire	74.99	
Diablo: Diaboli. Tricks	24.99	
Diablo Level Master	39.99	
Die by the Sword	64.99	
Die gr. Schlacht:		
+ Napoleon in Rußland	32.99	
+ Prelude to Waterloo	32.99	
Die Siedler 2 Gold	72.99	
Die Siedler 2 Mission	29.99	
Siedler 2: ~extrem	19.99	
Siedl 2: Die Besiedlung	24.99	
Die Siedler 3*	74.99	N
Die Versuchung	74.99	
Die Völker*	69.99	
Discworld 2	37.99	
Dodgem Arena*	69.99	

www.gameit.com
bequem bestellen!

Dominion US Version	99.99	
Dominion dt.*	74.99	
Dragon Lore 2	34.99	
Duckman*	54.99	
Dune 2000	69.99	
Dungeon Keeper Gold	79.99	
Dungeon K.-Evil Keeper	22.99	
Deeper Dungeons	29.99	
Dungeon Keeper 2*	89.99	N
DSF Football	47.99	
DSF Fußballmanager	37.99	
DSF Ski Racing	44.99	
Earth 2140	34.99	
Earth 2140 Mission je	19.99	
Earth 2140 Gold Pack	34.99	
Eastern Front	74.99	
Eastern Front Mission 1	24.99	
Emergency	49.99	
Enemy Zero*	59.99	
Esoteria*	74.99	
Extreme Assault	34.99	
F1 Racing	69.99	
F 15 (Jane's)	79.99	
F 16 Aggressor*	69.99	
F 22 Raptor	69.99	
F22 Red Sea Ops	29.99	
F 22 Total Air War*	44.99	
F22 & Comanche 3.0	69.99	
Falcon 4.0*	69.99	
Fallout	69.99	
Fields of Fire*	79.99	N
FIFA Soccer 98	74.99	
Fighter's Squadron*	69.99	
Fighting Force	74.99	
Final Fantasy 7	77.99	
Final Impact	37.99	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps Gold	74.99	
Flying Nightmares 2*	64.99	
Flying Saucer	64.99	
Formel 1 97	79.99	
Forsaken	74.99	

Golf 4.0 (Microsoft)	84.99	
Grand Prix 500 CC*	69.99	
Grand Theft Auto	59.99	
H.E.D.Z. Win95*	69.99	
Half Life US Version*	89.99	
Hardball 6	74.99	
Hattrick Wins*	69.99	
Have a N.I.C.E. Day	39.99	
Have a N.I.C.E Day 2*	**69.99**	
Heart of Darkness	59.99	
Heavy Gear	44.99	
Hercules Limited Ed.*	54.99	
Heroes of M&M 2	37.99	
Heroes M&M 1+2+Data	69.99	
Heroes M&M Data	27.99	
Herrscher der Meere	69.99	
Hexplore	79.99	
Hugo 4	37.99	
Hugo 5	59.99	
Hugo 6	59.99	
IF A-18E Carrier Strike*	74.99	
Incoming	84.99	
Incubation	39.99	
Incubation Mission	29.99	
Internat. Football 98*	64.99	
Interstate 76 Nitro	42.99	
iPanzer 44	69.99	
Israeli Air Force*	74.95	N
Jagged Alliance: Deadly	69.99	
Jagged Alliance 2*	69.99	
Jazz Jack Rabbit 2+1	59.99	
Jedi Knights	74.99	
Jedi K.Mysteries of t. S.	34.99	
Jetfighter: Full Burn*	74.99	
John Madden NFL 99*	79.99	N
John Sinclair	69.99	
Judge Dredd Pinball	29.99	
Judgement Force*	79.99	
KKND 2 - Krossfire	59.99	
KKND Extreme	54.99	
Knights and Merchants	69.99	
Lands of Lore 2	69.99	
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44.99	
Leisure S. Larry 7	34.99	
Leisure S. Larry 8	47.99	
Liberation Day	69.99	
Links '98	74.99	
Links Sea Island	39.99	
Links LS	34.99	
Links LS Kurs Coll. 4	59.99	
Little Big Adventure 2	74.99	
Lode Runner 2*	69.99	
Lords of t. Realm Royal Ed.	69.99	
Lords of Magic	66.99	
Lost Vikings 2	29.99	
M1 Tank Platoon 2	69.99	
Magic - die Zusammenkunft	57.99	
hierzu: Spells of ...	34.99	
Magic - Duel of Planes	69.99	
Man of War	29.99	
Mayday	69.99	
Maximum Force*	79.99	
MAX 2	69.99	
Mechcommander	64.99	
Men in Black	47.99	
Metalizer	54.99	
MIA Win95*	69.99	
Micro Machines 3	64.99	
Might & Magic 6	69.99	
Monkey Island 1+2	22.99	
Monkey Island 3	79.99	
Monopoly	54.99	
Monopoly Star Wars	69.99	
Monopoly WM Edition	64.99	
Monster Truck M.2	84.99	
Moto Racer	69.99	
Moto Racer 2*	79.99	N
Motorhead	74.99	
Motor Mash*	49.99	
Moving Puzzles je	19.99	
Myst Special	49.99	
Myst 2 (Riven)	69.99	
Mystery Island*	64.99	N
Myth-The Fallen Lords	79.99	
Nascar Racing 2	34.99	
NBA Live 97	59.99	
NBA Live 98	74.99	
NBA 98 + Alfa Dread Joypad	84.99	
NBA Live 99*	79.99	N
NBA 99 + Alfa Dread Joypad	84.99	N
Need 4 Speed 3*	79.99	
NFL Blitz*	79.99	N
NFL Quaterback 99	54.99	
NHL 97 Classic	29.99	

Panzer General 3D	34.99	
Pax Imperia	69.99	
PC Games Cheats 2	24.99	
Peron*	34.99	
Perry Rhodan	69.99	
dazu-Brücke i.d.Unendl.	*49.99	
PFA Soccer Manager	64.99	
PGA T. Tiger Woods 99*	79.99	
Pharao	64.99	
Pizza Syndicate*	69.99	
Police Quest Swat 2*	69.99	
Populus - The 3rd*	79.99	
Prost Grand Prix 98	57.99	
Pool 3D	52.99	
Powerboat Racing	74.99	
Queen: The Eye	79.99	
Rayman	34.99	
Rayman's World	44.99	
Reah*	74.99	
Rebel Moon Revolution*	69.99	
Rebellion	69.99	
Recoil*	69.99	
Red Baron 2	62.99	
Redline*	79.99	P
Red Line Racer	69.99	
Revenge of the Toys	37.99	
Riddle ofM.Lu+Orionb.	32.99	
Ring*	74.99	N
Risiko Win95	54.99	
Robo Rumble	49.99	
Rückkehr nach Krondor*	64.99	
SAGA – Age of Vikings*	74.99	N
San Fransisco Rush*	69.99	
Schleichfahrt	39.99	
Sensible S. Worldcup	74.99	
Seven Kingdoms+Data	59.99	
Shadow of the Empire	34.99	P
Shanghai Dynasty	39.99	
Silent Hunter Comm. Ed.	79.99	
Sim City 3000*	89.99	
Sin*	69.99	
Soldiers at War	74.99	
Sonic 3D	49.99	
Star Craft	89.99	
Star Craft Insurrection	24.99	
Star Trek		
Birth of Federation*	a.A.	
Borg	49.99	
Captain's Chair	79.99	
Enzyklopädie englisch	79.99	
Generations	24.99	
Klingon Honor Guard*	69.99	
Next Gen. Final Unity	24.99	
Star Fleet Academy	69.99	
Mission hierzu	34.90	
Star Trek Pinball	44.99	
Star Wars Triology	39.99	
Star Wars: Yoda Stories	29.99	
Steel Panther 3	69.99	
Stratosphere*	74.99	
Streetfighter Alpha	54.99	
Streetfighter-The Movie*	69.99	
Streets of Sim City	79.99	
Swing	34.99	
Synfactor*	37.99	
Syyrah-Warp Hunter	34.99	
Team Apache	69.99	
Tenth Planet*	69.99	
Test Drive 4	79.99	
Test Drive 5*	79.99	N
Tex Murphy: Overseer	39.99	
TFX 3 (F 22 ADF)	74.99	
The House o. t. Dead	62.99	
The Reap	59.99	
Theatre of Pain*	79.99	N
Theme Hospital	74.99	
Tides of War*	69.99	
Titanic	32.99	
TOCA Touring Car	69.99	
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39.99	
Tomb Raider 2	74.99	
Tomb Raider 2 Add on	22.99	
Tonca Notruf*	42.99	
Total Annihiliation	74.99	
Total Annih. Add-On	29.99	
Tribal Rage*	79.99	N
Turok	64.99	
Ultima Ascension*	79.99	
Ultima Collection e.	79.99	
Ultima Online Gold*	79.99	
Ultima Online Second Age*	79.99	
Ultimate Race Pro	57.99	
Ultimate Race (Zusatz)	24.99	
Ultimate Strategy Archives	54.99	
Unreal dt. Version	74.99	
Viper*	57.99	
Virtua Fighter 2	39.99	
Virtual Pool 2	69.99	
VR 3000*	69.99	
VR Baseball All Stars*	74.99	
War Box*	47.99	
Wargames*	79.99	P
Warhammer 2	79.99	
Warlords 3	69.99	
Wetrix*	34.99	
WC Prophecy Gold	79.99	
Witcher*	54.99	
World War 2 Fighters*	79.99	N
Worms 2	69.99	
X-Com - Apocalypse	57.99	
X-Com - Interceptor	62.99	P
X-Files: Unrest. Access	44.99	
X-Files: The Game*	79.99	P
X Wing vs. Tie Fighter	79.99	
Xenogracy	69.99	
You don't know Jack	59.99	
Zork-Grand Inquisitor	42.99	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	79,99
Pro Pilot	79,99
FS 98	99,99
FS Aircraft Collection*	47,99
FS Airline Flights 2	54,99
FS Airport &Scen. Des.	74,99
FS Flight Shop	79,99
FS Flight Sim Planer	49,99
Szenerien:	
Australia Spec.Edition	54,99
Bavaria	49,99
Cleared to Land	49,99
Europe 1	54,99
Europe 2	59,99
Europe 3	69,99
Germany 1(Süd)	47,99
German Airports	44,99
Pacific Island	39,99

Sammelausgaben

Aber Hallo	34.99	
50 PC Spiele: Microprose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B17, Der Seeteufel, Dark Universe, Ishar		
Aber Hallo 2	34.99	
Power Rangers, Seafight, kick off 97, F16 Fighting F., das Amt, Apache L., Megarace, Terra Nova, Dark Sun 2 u.v.m.		
Action Pack*	39.99	
Extreme Assault, Schleichfahrt		
Best of Voodoo Compil.	49.99	
Moto Racer, Nuclear Strike, Need f. Speed2		
Big 10 Simulation	39.99	
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.		
Big 10 Strategie/Sport	39.99	
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball		
Blue Byte Collection	39.99	
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1		
Flipper Mania	49.99	
Pro Pinball: The Web + Timeshock		
Game Box 2 (50 Spiele)	29.99	
Patrizier, Anstoss, Hanse, Crusader, Das Amt, Ran Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boong, Tendo, Toshinden		
Gold Games 2	34.99	
u.A. 2, [redacted] Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3		
Lucas Arts 10 Advent.	49.99	
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2		
Lucas Arts Air Combat	29.99	
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions		
Lucas Arts Comic Adv.	22.99	
Sam & Max, Maniac Mansion 2		
Megagames Science F.	64.99	
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4		
Mega 3 Pak	59.99	
[redacted] Ecstatica 2, X-Com Apocalypse		
Megapack 8	39.99	
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4, Return to Zork		
Megapack 9	69.99	
Civ 2, Pro Pinball Timeshock, Interstate 76, Destruction Derby 2, Discworld 2, F 22, Jack Nicklaus Golf 5		
Role Play Game Comp.	52.99	
Might & Magic, Stonekeep, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Triology+Construction Set		
Sim Box 2	19.99	
ran Trainer 2, der Planer 2 + Mission, Mad TV 2		
Spielelösung, Cheats	24.99	
176 Lösungen, 350 Cheats		
The Forgotten Realms	54.99	
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch		
Total Heaven	69.99	
Siedler 2, Civ2, Sim City 2000		
Total Heaven 2	69.99	N
Extreme Assault, Flying Corps Gold, Worms 2		
Ultimative Flight Pack	39.99	
F16, Hind, Apache Longbow, Tornado & Desert Strike, Flight Unlimited		
Westwood Compilat.	34.99	
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore		

Age of Empire+ Missions CD	**99,99**
Baphomets Fluch 1+2	**79,99**
Theme Hospital + Sim City 2000	**79,99**

Lösungshefte ab DM 9,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Edutainment, Infotainment und Lernsoftware.

Zum Beispiel:
Komplette Addy-Reihe je 67,99
Vollständiges Programm von Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Schrödel, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann, Disney u.v.m.

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Notebook Joystickport	**109,99**	
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks		
C & C Trackball	79.99	
Dashboard	119.99	
Dashb. + Constructor	134.99	
Le Mans Lenkrad&Ped.	159.99	
Verbal Commander	**159.99**	P
Alfa		
Alfa Dread Joypad	24.99	
Twin Box	24.99	
Twin Box pro	34.99	
Quad Box	39.99	
Quad Box pro	49.99	
CH Products		
Flightstick Pro	84.99	
F 16 Combat Stick	129.99	
F 16 Fighter Stick	199.99	
Force FX Feedback	229.99	
Pedals	99.99	
Pedals Pro	169.99	
Throttle	129.99	
Throttle Pro	169.99	
Virtual Pilot	109.99	
Virtual Pilot Pro	169.99	
Gravis		
Gamepad	29.99	
Xterminator Gamepad	99.99	
Gamepad Pro	49.99	
dto. incl. Rebel Assault	64.99	
Grip-System	99.99	
Analog Pro	39.99	
Blackhawk	54.99	
Thunderbird	79.99	
Firebird 2	99.99	
Logitech		
Thunderpad	29.99	
WingMan extreme digital	84.99	
Warrior	124.99	
Microsoft Sidewinder		
Gamepad	59.99	
Precision Pro	129.99	
Force Feedback	249.99	
Thrustmaster		
Formula T1 Lenkr.	119.99	
incl. F1GP1/F1GP2 oder		
Rallye Racing/Power F1	127.99	
Formula T2 Lenkrad	**169.99**	
T3 Formel 1 Lenkrad	244.99	
Soundkarten		
SB 64 Value	179.99	
Guillemot Maxi Sound 64		
Dynamic 3D PnP+POD	219.99	

Speicher

PS 2 60 ns 16 MB EDO	29,99
PS 2 60 ns 32 MB EDO	49,99
Dimm 10 ns 32 MB	59,99
Dimm 10 ns 64 MB	144,99
Dimm 100MHz 32 MB	99,99
Dimm 100MHz 64 MB	179,99

3D Grafikkarten

Diamond Viper V330	159,99
Guillemot Maxi Gamer	189,99

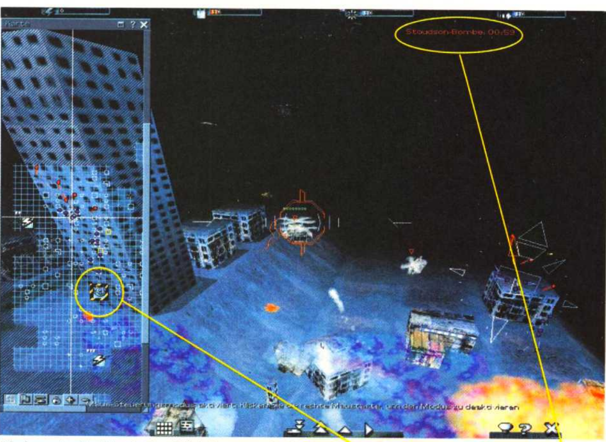
Voodoo 2 Karten ab Ende April!

Guillemot mit Spiel	444,99
dto. 12 MB	599,99
Guillemot ohne Spiel	429,99
dto. 12 MB	559,99
Creative Labs 8 MB	449,99
Creative Labs 12 MB	574,99
Miro Highscore 12 MB	574,99
Orchid Righteous 12 MB mit Spielen	649,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 - 08331/47499
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/9216497
95028 Hof ab Sept.
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161



Mission unter Zeitdruck: Zum Glück konnten wir die Stoudson-Bombe des Feindes Sekunden vor der Explosion entschärfen. Andernfalls wäre unser Auftrag frühzeitig gescheitert.

komm' nicht weiter" rufen mag. Zum Glück bietet sich die Gelegenheit, bereits absolvierte Missionen noch einmal anzugehen. Möglicherweise hat man ja die eine oder andere Technologie übersehen? Also heißt es: Nix wie dorthin, den neuen Kampfjet abgestaubt, zurück zum „Ich-wär'-fast-verzeifelt"-Szenario und „Gib' ihm Saures". Außerdem liegen auf der CD einfachere Missionen, die nach einem kurzen Kopierakt (im Hilfetext erläutert) gezockt werden können. Nun ja. Ganz benutzerfreundlich ist das nicht. Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad wäre doch ziemlich zuvorkommend gewesen. Eine Stärke von Urban Assault ist das Balancing der Einheiten. Kein Fahr- oder Flugzeug ist die ultimative Waffe, sondern hat auch Schwächen. Hubschrauber z. B. eignen sich hervorragend, um Panzer einzuäschern. Doch sobald Kampfjets ins Spiel kommen, schauen die Helis ziemlich alt aus. Die Jets wiederum reagieren allergisch auf Luftabwehrpanzer. Und so weiter und so fort.

Monotonie als Stilmittel?

Grafisch ist Urban Assault okay, aber bei weitem kein Augenreißer. Die Landschaft ist kalt, wahlweise grau in grau oder blau in blau oder braun in braun. Laien mögen sich fragen, ob die angegebenen 65.000 Farben vielleicht noch irgendwo in der Spielepackung steckengeblieben sein könnten. Dazu gesellen sich die extrem quaderförmige Architektur der Gebäude und die stellenweise verzogenen Perspektiven, die es nicht schaffen, den Eindruck eines bewußt eingesetzten Stilmittels zu erwecken. Glücklicherweise mildern die postapokalyptisch angehauchten Oberflächenstrukturen den zweifelhaften Eindruck etwas ab und lassen dezente Endzeitstimmung aufkommen. Schade, daß der Spieler nur eine Kampagne zocken darf und nicht in die Rolle eines anderen Clans oder in die der Aliens schlüpfen kann. Stark ist diesbezüglich der Mehrspieler-Modus, der es erlaubt, die Welt auch mal von einer anderen Seite zu erleben. Hier dürfen Sie rund weitere 30 Einheiten testen und sich im Netzwerk per selbst aufgenommener Sprachsamples beschimpfen. Der Sound allgemein lebt von der zurückhaltenden, aber erstklassigen Musikuntermalung. Diese wurde übrigens von Mark Snow, dem Komponisten des Akte X-Soundtracks, geschaffen. Für ein rundes Bild sorgt der Funkverkehr. „Wir werden angriffen! Bleibt cool!", tönt es da z. B. aus den Lautsprechern, und der verschwitzte Mann am PC denkt sich, daß der virtuelle Kollege leicht reden hat. Wie gesagt: Urban Assault ist stressig...

Harald Fränkel

KOMMENTAR



» Tja, Streß kann eben auch Spaß machen. Im Falle von Urban Assault sogar reichlich. Gefesselt haben mich vor allem die zahlreichen taktischen und strategischen Einsatzmöglichkeiten, die das Waffenarsenal im Verlauf der Kampagne bietet. Daß dabei die Bedienung nicht zum Chaos gerät und sogar eine Stärke des Spiels ist, kann Microsofts Know-how aus dem Anwendungs-Bereich zugeschrieben werden. Der Grafik-Engine merkt man trotz neuester Direct3D-Unterstützung (DX6) jedoch an, daß die ersten Routinen noch aus dem Jahr 1996 stammen. Im Gegensatz zu Harald aber finde ich die Optik mit ihren dramatisch überzogenen Perspektiven trotzdem richtig schick und passend. Vor allem, weil Urban Assault eben nicht so typisch „Computerspiel-mäßig" aussieht. «

KOMMENTAR

» „Leicht zu lernen, aber schwer zu beherrschen" – wenn ich diesen ausgelutschten Werbeslogan höre oder lese, fällt mir normalerweise die kurz zuvor verzehrte Salami-Pizza aus dem Gesicht. Im Falle von Urban Assault könnte ich mich zurückhalten, weil die Aussage ausnahmsweise treffend wäre. Einerseits würde die komplexe, aber geniale Benutzeroberfläche nach den drei Übungsmissionen wohl selbst Verona Feldbusch kapieren. Andererseits ist es im weiteren Verlauf enorm knifflig, sein Machtinstrument in hektischen Massenschlachten auch taktisch klug einzusetzen. Möglicherweise bekommt der Spieler deshalb gar nicht richtig mit, daß eigentlich jede Mission nach dem Schema „Baue Einheiten, plätte den Gegner und verdufte" abläuft. Ich finde diesen Griff in die Psychotrickkiste ziemlich fies, Ihr Programmierer! Und ehe mich die seltsam anmutende Bauklotz-Grafik abtörnen konnte wie ein Käsefuß im Endstadium, hatte mich Urban Assault bereits gefangen. «

Mindestens:	P133, 16 MB, Win95		
Empfohlen:	PII 233, 32 MB, Direct3D, Maus		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	DirectSound, digit. Samples	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick, Force-Feedback	Sprache:	deutsch
CD/HD:	481 MB/15-397 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Terratools/Microsoft	Veröffentlichung:	September
Grafik: 72%	Sound: 83%	Genre:	Action-Strategie

82% Einzelspiel

85% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Eine gelungene Genre-Hochzeit made in Germany** «

„Jeder der versagt, den Listigen hereinzulegen und den Starken zu besiegen... wird als letztes mein zufriedenes Lächeln sehen, wenn der Stahl meiner Klinge durch sein Fleisch dringt.“

Warlords III
Darklords Rising™

Das Kriegsepos von Eroberung und Strategie geht weiter...

ERWEITERTE SPIELTIEFE 4 NEUE Kampagnen und 15 neue Einzelszenarios **plus** die Original Szenarios

FORTSCHRITTLICHE KI Die aggressive, herausfordernde KI paßt sich jedem Gegner an, kontert Zug um Zug und entwickelt ihre eigenen dynamischen Strategien.

NEUE MULTIPLAYER-SPIELE Führen Sie Ihre Armeen in 9 neuen Multiplayer Kampagnen mit bis zu 8 Spielern, u.a. CAPTURE THE FLAG, FORTRESS, KING OF THE HILL und CLASH OF THE TITANS. Alle Kampagnen sind für das Multiplayer Spiel über die Red Orb Zone und für MPLayer, TCP/IP und LAN optimiert.

MEHR HELDEN/EINHEITEN 5 neue Helden und 31 neue Einheiten erweitern das Spiel auf jetzt 15 Helden und 95 Einheiten, jede mit ihren eigenen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten.

MEHR ZAUBER 19 neue Zauber und 9 neue Fähigkeiten ergänzen das Spiel auf insgesamt 35 Zauber und 40 Fähigkeiten

PLUS Umfassender Spieleditor, gleichzeitige Züge im Echtzeit Modus und zufällig variierende Karten

Dieses Spiel ist ein Vollprodukt



Erhältlich August '98



published by





www.warlords3.com



Der Computergegner stürzt sich stupide auf die feindliche Übermacht und hat schon ein Fahrzeug zerstört.



In Truppentransportern können bis zu fünf Infanteristen schneller befördert werden. Ein Klick auf die Icons und die Soldaten steigen aus.

Mayday • Echtzeitstrategie

NOTRUF

Neue Echtzeit-Strategiespiele locken erneut mit noch mehr Features, toller Grafik, einstellbarer KI und vielem mehr. Alles wunderbar, solange die Neuerscheinungen fest etablierte Standards des Genres anerkennen und für sich nutzen. Egal wie genial und sinnvoll die neu ausgetüftelten Ideen sind, elementare Punkte wie die Steuerung sollten immer den Schwerpunkt darstellen.

Mitte des 21. Jahrhunderts bilden sich drei Machtblöcke, die konträre Ziele verfolgen. Der Südliche Block (SBL) setzt sich aus den arabischen und islamischen Staaten zusammen, die auf den Vereinigten Kontinent von Amerika (UCA) nie besonders gut zu sprechen waren. Die dritte Großmacht mit Eroberungsambitionen ist die Asiatische Föderation (ASF). Wie gewöhnlich muß der Spieler nur durch überlegene Strategie und Glück mit übermächtigen Gegnern fertig werden.

Kommt Zeit, kommt Geld

Mayday ist ein recht eigenwilliges Echtzeit-Strategiespiel, das neben älteren Ideen auch brandneue Features vorstellt. Die einzige Ressource ist Geld, das während der Missionen tröpfchenweise auf das Bankkonto fließt. Große Materialschlachten sind nahezu unmöglich. Der Tankrush ist bestenfalls eine Strategie für den Computergegner, der finanziell etwas besser dasteht. Jede einzelne Einheit ist kostbar und ausschlaggebend für die gesamte Mission. Noch wichtiger sind Fabriken,

die für Nachschub sorgen. Abgesehen von Geschützen lassen sich keine Gebäude errichten, sondern nur mit Infanteristen erobern. Reparaturfahrzeuge können gegen kleine Geldbeträge beschädigten Gebäuden und Einheiten wieder zu voller Kraft verhelfen.

Harte Spiele

Ohne Basisaufbau und Ressourcenförderung konzentriert sich Mayday auf die rein taktischen Manöver. Eine bequeme Startphase, in der sich der Spieler kurz orientieren könnte, existiert in den meisten Fällen nicht. Der Computer attackiert sofort, bevorzugt von mehreren Seiten gleichzeitig, und das mit zahlenmäßig überlegenen Streitkräften. Wer nicht blitzschnell reagiert und die ersten Befehle schon gibt, bevor die nötige Situation eintritt, hat extrem schlechte Karten. Oftmals ist es kaum möglich, eine Mission auf Anhieb zu schaffen. Erst durch mehrfachen Start sind die Schwachstellen des Computers sichtbar. Selbst dann fordert Mayday noch den vollen Einsatz des Spielers. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch, weil der Computer von Anfang an starken Druck ausübt. Ist die erste Angriffswelle überstanden, darf man den Einsatz schon fast als siegreich abgeschlossen betrachten. Ein dezimierter Computergegner kann kaum noch Schaden anrichten, während sich der eigene Geldsack langsam wieder füllt.

VERGLEICH

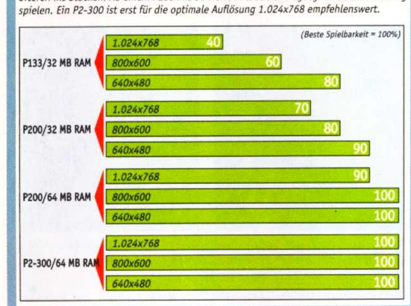
StarCraft und Dune 2000 erreichen durch eine dichte Atmosphäre eine anhaltende Motivation und Spielspaß, der Mayday einfach fehlt. KKND 2 steht Mayday in nichts nach, denn die Einheiten sind auch ohne erweitere Steuerungsmöglichkeiten ausreichend intelligent. Dark Reign macht optisch zwar einen schlechteren Eindruck, läßt sich aber viel präziser steuern.

StarCraft	90%
Dune 2000	87%
KKND 2	86%
Dark Reign	84%
Mayday	62%

PC ACTION PRÜFSTAND — MAYDAY

LEISTUNGSMERKMALE

Mit der Mindestkonfiguration kommt der Rechner selbst in der niedrigsten Auflösung des öfteren ins Stocken. Ab einem P200 mit 64 MB RAM läßt sich Mayday bei 800x600 flüssig spielen. Ein P2-300 ist erst für die optimale Auflösung 1.024x768 empfehlenswert.



PRO & CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Gute Missionbriefings
- \+ Erfahrene Einheiten
- \+ 3D-Terrain
- \+ KI-Optionen
- \+ Forschung & Spionage

- \- Unpräzise Steuerung
- \- Schlechtes Routefinding
- \- Zu hoher Schwierigkeitsgrad
- \- Einheiten hinter 3D-Terrain sind unangreifbar

STEUERUNG

Die Steuerung mit der Maus ist extrem unpräzise. Nur über Gruppierungen und zugehörige Hotkeys ist die Auswahl bestimmter Einheiten schnell möglich. So großzügig die Abfrage bei der Auswahl eigener Einheiten ist, so kleinlich ist sie beim Anklicken von Gegnern. Bewegt sich der Feind, ist es schon extrem schwer, ihm ein paar Truppen auf den Hals zu hetzen. Damit ist die Steuerung von Mayday der Spielspaßkiller.

MAYDAY IM WETTBEWERB

	Mayday	StarCraft	KKND 2
Max. Auflösung	1.024x768	640x480	1.024x768
Missionbriefings	Video + Text	Video + Text	Video + Text
Rassen	3	3	3
Einzelmissionen	3x13	3x10	3x17
Zahl der Einheiten	2x23	3x12	3x18
Zahl der Gebäude	10	3x15	3x16
Gebäude-Upgrades	ja	ja	ja
Ressourcen	1 (Zeit)	2	2
Fog of War	ja	ja	ja
Wegpunkte	ja	ja	ja
Höhenunterschiede	ja	3 Stufen	3 Stufen
Sichtlinien	ja	nein	ja
Erfahrene Einheiten	ja	nein	ja
KI	Einstellbar/gut	sehr gut	sehr gut

INSTALLATION

Es stehen drei Möglichkeiten zur Installation zur Auswahl. In der Minimalinstallation werden nur die Spieldateien kopiert, aber keine Videosequenzen. Wahlweise kann diese Installation mit oder ohne die nötigen Netzwerkdateien durchgeführt werden. In beiden Fällen benötigt man knapp 150 MB. In der Vollinstallation kommen alle Daten von der Festplatte, und es werden 720 MB benötigt. Die CD muß trotzdem im Laufwerk sein, um die Missionen der Kampagnen zu spielen.

GRAFIK

Als mögliche Auflösungen bietet Mayday 640x480, 800x600 und 1.024x768 an. Je höher die Auflösung, desto größer ist der gezeigte Bildausschnitt. Durch die bessere Übersicht fällt das gesamte Spiel ein bißchen leichter. Unter einem 17"-Monitor ist an eine Auflösung von 1.024x768 aber nicht zu denken, da sonst die Details zu klein werden. Die Auflösung von 640x480 zeigt einen viel zu kleinen Ausschnitt, der nicht ausreicht, um Mayday vernünftig zu spielen.


640x480


800x600


1.024x768


Die leichten Truppen in der Mitte sollen sich zurückziehen. Einfach Rahmen aufziehen...


... und schon sind nicht nur die leichten Einheiten, sondern auch die Panzer mitausgewählt.



***Infanteristen** können Gebäude erobern. Sofort nach der Übernahme kann man mit der Produktion beginnen. Oben naht wieder ein Feind.*



Neben einer Videosequenz bekommt der Spieler die nächste Mission auch anhand einer schematischen Karte kurz erklärt.

Forschung und Spionage

Abgesehen vom Südlichen Block legen Wissenschaftler nach jeder Mission Konzepte für neue Einheiten, Minen, Geschütze oder verbesserte Komponenten vor. Je nach zugeteiltem Budget werden die Neuheiten serienreif. Alternativ zur Forschung stiehlt ein freischaffender Spion gegen Bezahlung Pläne der Gegner. Die Mittel in und zwischen den Missionen sind streng voneinander getrennt. Überschüsse nach einem Einsatz erhöhen zwar die vorhandenen Reserven, stehen aber in der nächsten Mission nicht zur Verfügung.

Zauberwort 3D

Das 3D-Terrain in Mayday ist klar sichtbar und hat strategische Auswirkungen. Schuß- und Sichtreichweite sind auf Anhöhen vergrößert. Kleine Hindernisse wie Geröllfelder oder Sümpfe verlangsamen die Bewegung von Truppen. Infanteristen können seichte Gewässer durchwaten, wodurch sich deren Geschwindigkeit übrigens nicht verringert. Viele Berge dienen nicht als bevorzugte strategische Punkte, sondern nur als unüberwindliches Hindernis. Durch die isometrische Perspektive entsteht hier ein Problem. Feindliche Einheiten im toten Winkel hoher Gipfel sind unsichtbar und lassen sich deswegen nicht angreifen! Außerdem ist es in Mayday fast unmöglich, präzise Einheiten aus größeren Truppenansammlungen auszuwählen. Für gewöhnlich erwischt man neben den gewünschten Einheiten auch noch einige, die eigentlich ein gutes Stück entfernt stehen. Der Spieler wird danach mit einem weiteren Steuerungsproblem konfrontiert: Teilweise dauert es mehrere Sekunden den Angriffsbefehl zu geben. Wie in fast allen Echtzeit-Strategiespielen sollte sich auch in Mayday der Cursor über feindlichen Einheiten in ein Zielkreuz verwandeln. Bei Fahrzeugen muß man genau die Mitte treffen, bei Infanteristen am besten den Kopf. Sollte sich der Gegner gerade bewegen, ist es fast unmöglich, zum Gegenangriff zu blasen.

Clever & Smart

Ähnlich wie in Dark Reign darf der Spieler das Verhalten der eigenen Einheiten in mehreren Stufen selbst bestimmen. Auf „Attack" stürzen sie sich auf jeden Gegner, „Guard" läßt sie ihre Stellung verteidigen, und angeblich sind sie im „Smart"-Modus besonders clever. Zumindest versuchen Einheiten dann selbst Entscheidungen zu treffen, die manchmal vorteilhaft sind. Bei einem Angriff des Gegners stürmen sie vor, vernichten das Ziel und versuchen dann, den alten Platz wieder einzunehmen. Warum versuchen? Ganz einfach: Wie schon so oft in diesem Genre erlebt, läßt auch in Mayday das Routefinding zu wünschen übrig. Wenn Sie also irgendwo gelesen haben: „Sieht geil aus – spielt sich auch so", ist das eine glatte Lüge, denn gerade die Steuerung weist die größten Mängel auf.

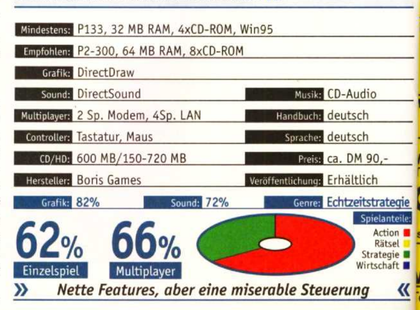
Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Als ich mich an Mayday versuchte und vom Computergegner immer wieder in den Boden gestampft wurde, dachte ich anfangs, ich sei einfach zu blöd für diese Welt. Nun ja, wollte ich mich trösten, als Action- und Sportfan liegen mir schnelle Reflexe eben näher als irgendwelche ausgefeilten Strategien. Dann aber begann unser Taktik-Guru Alex ebenfalls zu schwitzen, und mir war klar: Mayday ist schlichtweg zu hart. Und auch was die Steuerung betrifft, gebe ich dem Kollegen recht: Zwei nebeneinander stehende Einheiten aus einem Truppenverband zu picken, ist für den Spieler genauso schwierig, wie es für einen Bären stressig ist, wenn er mit seiner Tatze das „H" auf der PC-Tastatur treffen möchte. «

KOMMENTAR

» Was helfen erweiterte KI-Optionen, 3D-Terrain, gute Grafik, abwechslungsreiche Missionen und tolle Features wie erfahrene Einheiten und Forschung, wenn mit so etwas Grundlegendem wie der Steuerung geschlampt wird? Kombiniert mit dem gewagt hohen Schwierigkeitsgrad, ist Mayday gerade noch spielbar. Der Spielspaß bleibt dabei aber auf der Strecke. Dabei ist am Anfang eine enorme Motivation vorhanden, die sich aber innerhalb der ersten sechs Missionen in Frust verwandelt. «



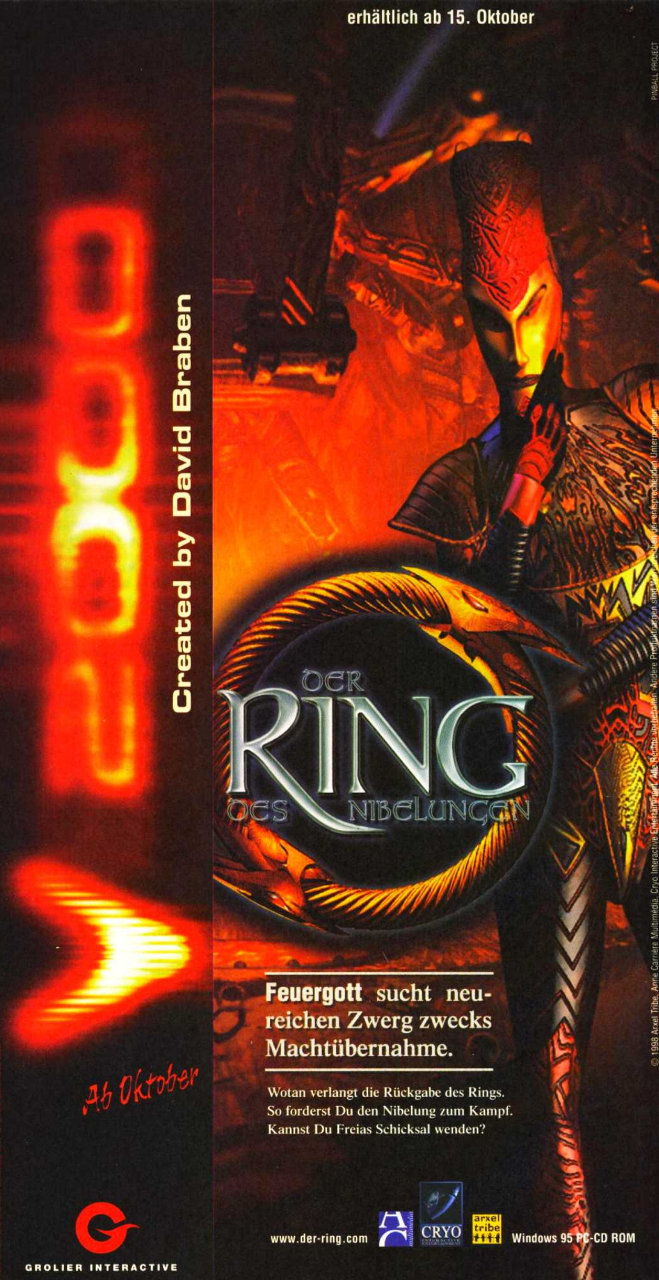
Mindestens:	P133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P2-300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 4Sp. LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/150-720 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Boris Games	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 82% Sound: 72% Genre: Echtzeitstrategie

62% Einzelspiel
66% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nette Features, aber eine miserable Steuerung «

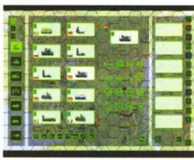


erhältlich ab 15. Oktober
PINBALL PROJECT
Created by David Braben
Ab Oktober
GROLIER INTERACTIVE
DER
RING
DES NIBELUNGEN
Feuergott sucht neureichen Zwerg zwecks Machtübernahme.
Wotan verlangt die Rückgabe des Rings.
So forderst Du den Nibelung zum Kampf.
Kannst Du Freias Schicksal wenden?
www.der-ring.com
CRYO
arxel tribe
Windows 95 PC-CD ROM

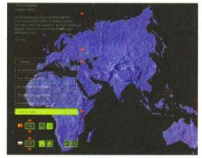
Dynasty General • Strategie

CHINABÖLLER

Hex-Strategiespiele über historische Schlachten gibt es etliche. Fiktive Kriege mit den heutigen Waffen sind jedoch eine Seltenheit und meist absoluten Hardcore-Strategen vorbehalten. Mindscape/SSI schließt mit dem neuesten Teil der erfolgreichen und beliebten General-Serie diese Nische.



Der Spieler darf für sein Prestige auch Elitetruppen einkaufen. Hier die Luftabwehr, bei der natürlich auch deutsches Gerät wie Gepard 2 und Roland nicht fehlen.



Die vier Kampagnen in China, Korea, Taiwan und Vietnam sind rein fiktiv und spielen Anfang des 21. Jahrhunderts.

Panzer General 3D beendete die „Five Star Series" von Mindscape/SSI und bildet gleichzeitig den Anfang für eine neue Reihe an Hex-Strategiespielen. Dynasty General, der in USA und England unter dem Titel People's General erscheint, basiert schon auf der Engine von Panzer General 3D. Erstmals befaßt sich zudem ein Spiel der General-Serie nicht mit einem historischen Krieg, sondern mit einem rein fiktiven Konflikt in naher Zukunft. China überfällt seine Nachbarstaaten und unterwirft halb Asien. Unter Führung der USA blasen die Vereinten Nationen zum Gegenangriff. Als Kriegsmaterial dient modernstes Gerät der Jahrtausendwende. Nur auf den Einsatz von ABC-Waffen wurde verzichtet, die sich wohl auch kaum sinnvoll in ein Strategiespiel einbinden ließen.



Der mögliche Bewegungsbereichs wird dunkel auf der Karte dargestellt. Fragezeichen zeigen die Position unbekannter Feindtruppen.

Wehrtechnik des 21. Jahrhunderts

Das Ganze hat durchaus seinen Reiz. Schon allein die Datenbank mit allen relevanten Waffensystemen unterschiedlichster Nationen – darunter natürlich auch Deutschland – ist interessant genug, um etwas länger darin zu stöbern. Die Daten stimmen hier größtenteils mit der Realität überein, nur die chinesischen Streitkräfte fallen im Spiel etwas effektiver aus, um das Kräftegleichgewicht beider Seiten halbwegs aufrechtzuerhalten. Als neuer Einheitentyp stehen Helikopter zur Verfügung, und Flugzeuge werden etwas anders gehandhabt. Insgesamt sind vier Kampagnen, 25 Einzelspieler-Szenarien, 9 Missionen für zwei Spieler und ein Tutorial eingebunden. Damit ist Dynasty General eine gelungene Herausforderung für alle Strategen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR



» Auch wenn Dynasty General technisch nichts Neues bietet und im direkten Vergleich zu Panzer General 3D nur ein weiterer Einheitentyp enthalten ist, machen die Schlachten mit modernster Waffentechnologie genauso viel Spaß. Abwechslungsreiche Szenarien, gleich vier Kampagnen mit Zwischensequenzen und die Mehrspieler-Option sorgen für ein langes Vergnügen. Viel besser kann man ein Spiel in diesem Subgenre nicht mehr machen. «

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P2-300, 64 MB RAM, 16xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	2 Sp. Modem/4Sp. LAN, TCP/IP	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	400 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/Mindscape	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 78%	Sound: 81%	Genre:	Strategie

83% Einzelspieler

80% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zeitgemäße Hex-Strategie mit moderner Kriegstechnologie «

Die Anzeige der einzelnen Waben ist durch die gute Grafik eigentlich unnötig. Trotzdem lassen sich so Entfernungen besser abzählen.



Bei Blue Byte wird derzeit fieberhaft an der Fertigstellung eines Meilensteins in der Strategiespielgeschichte gearbeitet! Siedler 3 bietet neben einer komplett neuen Spiel-Engine einen erweiterten Aufbau- und Strategiemodus, verbesserte Schiffahrt, Spielbarkeit über die Online-Server von Blue Byte und mehr Detailreichtum als je zuvor. Das dürfen Sie einfach nicht verpassen. Reservieren Sie sich jetzt Ihr Exemplar!!!

Lieferbar ab Oktober 1998 für 75,90 DM



Wial VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00] - 17[00] Uhr
Samstag 9[00] - 13[00] Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
High Density
Siegstraße 55
57076 Siegen
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
Magic Media
Blumenstraße 17
87527 Sonthofen
Mo. - Fr.: 9[30] - 18[30] Uhr, Sa.: 9[30] - 12[30] Uhr

CD-ROM GAMES

AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES: GERMANISCHE OFFENSIVE	**KD**	**24,90**
AIRLINE TYCOON	KD	79,90
ALIEN INTELLIGENCE (09/98)	**KD**	**79,90**
DER AUFSTIEG	KD	29,90
ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG	KD	29,90
ANSTOSS 2 GOLD EDITION (09/98)	**KD**	**59,90**
ANNO 1602 - "AUF ZU NEUEN UFERN" ADD-ON	KD	24,90
ANNO 1602 -PIRATE'S ISLE ZUSATZ CD-	KD	29,90
ARMY MEN	**KD**	**79,90**
AUTOBAHNRASER	KD	49,90
BALDUR'S GATE (09/98)	**KD**	**79,90**
BALDUR'S GATE US-VERSION (09/98)	**E**	**89,90**
BONN OUVERT -SKAT-	**KD**	**37,90**
BÖRSENFIEBER	KD	79,90
BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONS PACK	KD	59,90
CHARTBUSTER	**KD**	**59,90**
CHESSMASTER 6000 (09/98)	DA	69,90
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	**KD**	**39,90**
CIVIL WAR GENERAL 2	KD	69,90
COLIN McRAE RALLY	**KD**	**79,90**
COMANCHE 3.0 GOLD	**KD**	**79,90**
C & C 3: TIBERIAN SUN (10/98)	**KD**	**99,90**
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMANDOS TAKTIKBUCH (EIDOS)	KD	19,90
COMMANDOS NACHSCHUB (ZUSATZ CD)	**KD**	**24,90**
C&C 2: DAS KOMBINAT INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	**KD**	**99,90**
CONFLICT: FREESPACE	**KD**	**59,90**
CORPWARS	**KD**	**64,90**
CREATURES 2 (09/98)	**KD**	**74,90**
CROMAGNON: DAWN OF WAR	**KD**	**75,90**
DARK REIGN MISSION PACK	KD	34,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	79,90
DER INDUSTRIEGIGANT GOLD	KD	65,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIE VERSUCHUNG CD-ROM bzw. DVD JE	KD	79,90
DOMINION - STORM OVER GIFT 3	**KD**	**74,90**
DROIYAN	DA	64,90
DSF FUßBALLMANAGER 98	KD	39,90
DUNE 2000 US-VERSION	**E**	**69,90**
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
EASTERN FRONT MISSION PACK	E	34,90
EARTH 2140 GOLD PACK (INCL. MISSION 1+2)	KD	39,90
ENEMY ZERO (09/98)	**KD**	**69,90**
FALCON 4	**KD**	**79,90**
F1 RACING SIMULATION	KD	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FINAL FANTASY 7	KD	79,90
FLUGSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FORMEL 1 '97	KD	69,90
FRANKREICH 98	KD	89,90
GET MEDIEVAL	**DA**	**75,90**
GOLF 4.0 (MICROSOFT)	**KD**	**89,90**
GRAND PRIX 550CCM	**KD**	**79,90**
GRAND PRIX LEGENDS (09/98)	**DA**	**84,90**
GRAND THEFT AUTO	KD	59,90
HALFLIFE (09/98)	**E**	**89,90**
HEART OF DARKNESS	**KD**	**65,90**
HEXEN 2 - PORTALS OF PRÆVUS MISSION CD	DA	34,90
HEXPLORE	KD	79,90
INCOMING	E	69,90
INCUBATION MISSION CD	KD	29,90
ISRAELI AIR FORCE (09/98)	**KD**	**79,90**
JAGGED ALLIANCE 2 (09/98)	**E**	**89,90**
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JEDI KNIGHT MISSION CD	DA	39,90
JOHNNY HERBERTS GRAND PRIX 1998	KD	79,90
KKND 2 -KROSSFIRE-	KD	69,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
M.A.X. 2	**KD**	**59,90**
MECH COMMANDER	**KD**	**69,90**
MECHWARRIOR 3 (09/98)	**KD**	**75,90**
M.I.A. - MISSING IN ACTION	**DA**	**75,90**
MICRO MACHINES V3	DA	79,90
MIGHT & MAGIC 6	**KD**	**69,90**
MONKEY ISLAND 3	KD	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (08/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NIGHTMARE CREATURES	**E**	**79,90**
PANZER COMMANDER	KD	69,90
PERRY RHODAN: BRÜCKE I. D. UNENDL.	KD	59,90
PIZZA SYNDICATE	**KD**	**69,90**
POLICE QUEST SWAT 2 (09/98)	**DA**	**69,90**
POPULOUS -THE 3RD COMING- (10/98)	**KD**	**79,90**
PRO PILOT -SIERRA-	KD	79,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (10/98)	**E**	**89,90**
REAH	**KD**	**69,90**
REBELLION	KD	79,90
RED BARON 2	KD	65,90
RED GUARD (ELDER SCROLLS) (08/98)	DA	79,90
RING -VON HELDEN UND GÖTTERN-	**KD**	**79,90**
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
ROLE PLAYING GAME COMP. (12 SPIELE)	DA	59,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	59,90
SIN	**DA**	**79,90**
SONIC "R"	**KD**	**54,90**
SPEC OPS	KD	79,90
STARCRAFT	KD	89,90
STARCRAFT ZUSATZ CD STELLAR FORCES	E	39,90
STARCRAFT -INSURRECTION LEVEL CD-	KD	24,90
STARCRAFT ADD-ON "SCUMCRAFT"	**DA**	**24,90**
SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP	**KD**	**75,90**
TIME WARP (ORION)	**KD**	**44,90**
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 ADD-ON CD	KD	24,90
TOTAL ANNIHILATION - DIE CORE OFFENSIVE	KD	34,90
TOTAL ANNIHILATION - BATTLE TACTICS (08/98)	KD	34,90
UNREAL	**E**	**89,90**
UNREAL DEVELOPER LEVELS (09/98)	**E**	**34,90**
UNREALITY -UNREAL ADD-OM-	**DA**	**24,90**
ULTIMA ONLINE	E	99,90
ULTIMATE STRATEGY COMPILATION	**DA**	**49,90**
URBAN ASSAULT (MICROSOFT)	**KD**	**89,90**
VIRTUAL CHESS 2	**KD**	**75,90**
WAR GAMES / WIN 95	**KD**	**79,90**
WARLORDS 3 - DARKLORDS RISING	**KD**	**39,90**
WIN SKAT PRO	**KD**	**39,90**
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-COM: INTERCEPTOR	**KD**	**69,90**
X-FILES - DAS SPIEL	**KD**	**79,90**
X-FIRE (SIR TECH) (09/98)	**E**	**89,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
ZEUS	**KD**	**59,90**

CD-ROM PREISHITS

184 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHEATS	DA	29,90
3D ULTRA PINBALL PACK (1+2)	**DA**	**24,90**
7TH GUEST	DA	14,90
9 - THE LAST RESORT	**KD**	**9,90**
A.M.O.K.	**KD**	**6,99**
ANTIGOTCHI! - DER KANZLER	**KD**	**39,90**
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	**KD**	**24,90**
A.T.F. CLASSIC	KD	29,90
ATMOSFEAR	**KD**	**9,99**
BACKGAMMON & BRIDGE FÜR WINDOWS	KD	9,95
BATTLEZONE	**KD**	**24,90**
BAZOOKA SUE	KD	9,95
BERTI'S BUBEN	**KD**	**14,95**
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS FUN	**KD**	**19,90**
BLOWN AWAY!	**KD**	**5,99**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	24,90
CAESAR GOLD EDITION (1+2+LÖSUNG)	KD	39,90

CD-ROM PREISHITS

CAPTAIN'S CHAIR (STAR TREK)	**E**	**34,90**
CHASM	**DA**	**19,90**
CIVILIZATION 2 INCL. MISSIONS	KD	59,90
CLIFF DANGER	**DA**	**7,99**
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	**KD**	**19,90**
COLONIZATION	**KD**	**24,90**
CONSTRUCTOR	KD	34,90
CYBERSTORM	**KD**	**9,90**
CYBER GLADIATORS	**KD**	**19,90**
DAGGERFALL: SCHRIFTEN DER WEISEN	**DA**	**24,90**
DARK REIGN	KD	29,90
D-SAT 1.0: DEUTSCHLAND VON OBEN	**KD**	**9,95**
DSA 1: DIE SCHICKSALSKLINGE	**KD**	**9,95**
DSA 2: STERNENSCHWEIF	**KD**	**9,95**
DSA 3: SCHATTEN ÜBER RIVA	**KD**	**9,95**
DOWN IN THE DUMPS	**KD**	**9,90**
DUNE	DA	14,90
DESTRUCTION DERBY 2	**KD**	**9,90**
DIABLO	DA	49,90
DIE BY THE SWORD	**KD**	**44,90**
DIE FUGGER 2	**KD**	**24,90**
DISCWORLD 2	**KD**	**9,90**
DUNKLE MANÖVER	**KD**	**29,90**
EARTHSIEGE 1	**KD**	**14,90**
EARTHSIEGE 2	**KD**	**24,90**
ECSTATICA 2	**KD**	**27,90**
EXTREME ASSAULT	KD	24,90
F1 MANAGER 96	KD	14,90
FLOYD	**KD**	**34,90**
FORMEL 1 '95 (3DFX)	KD	35,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	**E**	**34,90**
GABRIEL KNIGHT ANTHOLOGY (1+2+LÖSUNG)	**KD**	**34,90**
GAZILLIONAIRE DELUXE	**KD**	**5,99**
GENE MACHINE	**KD**	**9,90**
GENE WARS	**KD**	**14,90**
GOBLIIINS 3	**KD**	**19,90**
HEAVY GEAR	**KD**	**24,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	39,90
HEXEN 2	DA	29,90
HOLIDAY ISLANDS	KD	29,90
HUGO 4	KD	36,95
HUGO WINTERGAMES	**KD**	**19,90**
HYPERBLADE	**KD**	**9,90**
IMPERIALISMUS	KD	29,90
IMPERIUM GALACTICA	KD	29,90
INCUBATION	**KD**	**24,90**
INDIANA JONES 3&4	**KD**	**24,90**
JACK ORLANDO	KD	9,99
JURASSIC WAR	**DA**	**19,90**
KISS & KILL	**KD**	**24,90**
KYRANDIA 2: HAND OF FATE	KD	14,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	**KD**	**14,90**
L.A. BLASTER	**DA**	**9,90**
LARRY'S CASINO	**E**	**44,90**
LAST DYNASTY	**KD**	**15,90**
LODE RUNNER	**KD**	**19,90**
LOST EDEN	**KD**	**14,90**
LULA INSIDE	KD	29,90
MAD TV 1&2	**KD**	**24,90**
MAHJONGG PROFESSIONAL	**KD**	**14,90**
MARS TAXI	KD	9,95
MASTER OF ORION 2	**KD**	**24,90**
M.A.X. 1	KD	14,90
MDK	**KD**	**9,99**
MECHWARRIOR MERCENARIES	**KD**	**24,90**
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	**KD**	**24,90**
MONSTER TRUCKS	KD	29,90
NASCAR RACING & TRACKPACK	**KD**	**12,90**
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	**KD**	**29,90**
NHL 97 CLASSIC	KD	29,90
NITRO RACERS	**KD**	**7,99**
NORTH & SOUTH (PENTIUMFÄHIG)	DA	9,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	**KD**	**39,90**
PANZER GENERAL 3D	KD	39,90
PETE SAMPRAS TENNIS	**KD**	**24,90**
PINBALL MANIA	**DA**	**1,99**
PINBALL WORLD (21ST CENTURY)	**DA**	**9,99**
PLANER GOLD	**KD**	**29,90**
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PROJECT PARADISE	**KD**	**9,90**
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**14,90**
REBEL ASSAULT 1	**E**	**9,90**
REBEL ASSAULT 2	**KD**	**17,90**
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT	**KD**	**24,90**
SIEDLER	**KD**	**19,90**
SIM CITY 2000 NETZWERK	**KD**	**19,90**
SIM EARTH	**KD**	**7,99**
SKAT, SCHAF- UND DOPPELKOPF	KD	14,95
SHIH TAO -BRETTSPIELUMSETZUNG-	KD	14,95
STAR GENERAL / WIN 95	**KD**	**12,90**
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**49,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	**KD**	**24,90**
STAR TREK: GENERATIONS	**KD**	**24,90**
SUBWAR 2050	DA	14,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	KD	14,90
TEX MURPHY OVERSEER	**KD**	**39,90**
TITANIC	KD	39,90
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	**KD**	**39,90**
TOPWARE SILVER GAMES 1 10 TOP GAMES	**KD**	**29,90**
TOTAL ANNIHILATION	**KD**	**39,90**
TRIPLE CONFLICT (MAX, WARCRAFT, COTNW)	**DA**	**39,90**
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	24,90
TUNNEL B1	**KD**	**4,99**
TUROK	**KD**	**39,90**
USA RACING POWER (NASCAR 2 + INDYCAR 2)	**DA**	**39,90**
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	**KD**	**29,90**
WARWIND 1	**KD**	**5,99**
WARWIND 2 - DIE INVASION	**KD**	**24,90**
WET - SEXY EMPIRE	KD	39,90
WING COMMANDER 4	KD	39,90
WIPEOUT 2097 (3DFX)	KD	29,90
WIZARDRY GOLD	**E**	**29,90**
WORMS 2	**KD**	**39,90**
X-COM: APOCALYPSE	KD	39,90
Z INCL. EXPANSION CD	KD	24,90
ZORK: DER GROßINQUISITOR	KD	24,90

ZUBEHÖR

ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II, 8 MB	DA	469,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II, 12 MB	**DA**	**579,90**
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2), 8 MB	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK	**DA**	**35,90**
GRAVIS BLACKHAWK CONTROLLER	**DA**	**54,90**
GRAVIS FIREBIRD 2 JOYSTICK	**DA**	**74,90**
GRAVIS GAME PAD	DA	19,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)	DA	49,90
GRAVIS "X-TERMINATOR" PAD	**DA**	**89,90**
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		**79,90**
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	**DA**	**269,00**
MS SIDEWINDER GAMEPAD	**DA**	**69,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D INCL. SPIELE	**DA**	**229,90**
SAITEK PC DASH	DA	119,00
THRUSTMASTER FORMULA T2 INCL. F1GP 1+2	**DA**	**139,90**
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	**E**	**249,00**
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1INCL. 3 GAMES	**DA**	**99,90**
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	**DA**	**59,90**
THRUSTMASTER RAGE 3D PAD INCL. SPIEL	**DA**	**59,90**
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK	**DA**	**59,90**
THRUSTMASTER X-FIGHTER JOYSTICK	**DA**	**49,90**

PREIS HIT
Kompl. Dt. 44,90 — Kompl. Dt. 75,90

PREIS HIT
Kompl. Dt. 64,90 — Engl. 49,90

PREIS HIT
Kompl. Dt. 79,90 — Dt. Anl. 39,90

PREIS HIT
Kompl. Dt. 18,90 — Kompl. Dt. 79,90

PREIS HIT
Kompl. Dt. 39,90 — Kompl. Dt. 79,90

PREIS HIT
Kompl. Dt. 79,90 — Dt. Anl. 29,90

PREIS HIT
Dt. Anl. 29,90 — Kompl. Dt. 79,90



PREIS HIT — PREIS HIT
Dt. Anl. 29,90 — Dt. Anl. 19,90

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24,00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fields of Fire – War along the Mohawk • Echtzeitstrategie

KRIEGSPFAD

Blickwinkel und Echtzeit wie in Commandos, Rollenspielelemente und Missionsvorbereitung wie in Jagged Alliance, dazu eine ansprechende Hintergrundgeschichte – kein Stratege wünscht sich mehr. Veröffentlicht Empire Interactive endlich ein Spiel, für das sich nicht nur Genrefreaks begeistern können?

Mitte des 18. Jahrhunderts stritten sich Engländer und Franzosen in der neuen Welt von Neuengland bis über die Grenze zu Kanada um Land. Auf beiden Seiten kämpften verbündete Ureinwohner. Über diese abwechslungsreichen und mehrfach verfilmten Konflikte entwarf Empire ein Echtzeit-Strategiespiel, das völlig neue Wege geht. Zahlreiche innovative Features sorgen in zwei Kampagnen für Spannung. Im Gegensatz zu herkömmlichen Genrevertretern produziert der Spieler in Fields of Fire keine Einheiten, sondern muß mit den vorhandenen auskommen. Dafür gewinnen die einzelnen Charaktere im Lauf des Spiels Erfahrung, verbessern ihre Fähigkeiten und lernen neue hinzu. Erbeutete Güter und Pelze wilder Tiere lassen sich im eigenen Fort gegen bessere Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände eintauschen.



Die Eigenschaften und Fähigkeiten jedes Charakters sind wie in Rollenspielen in die wichtigsten Merkmale aufgeschlüsselt.

Kriegsbeil vergraben

In Fields of Fire sind Blickwinkel und Sichtweite der Scouts und Soldaten realistischer gelöst. Terrain und Hindernisse spielen zwar keine Rolle, aber die Charaktere bemerken nicht, was hinter ihnen passiert. Viele Sonderfähigkeiten, wie Fallen stellen, Tarnen, Tiere dressieren oder Kanonen bedienen, erhöhen die strategischen Möglichkeiten. In einigen Standardelementen versagt Fields of Fire jedoch. Ausgewählte Einheiten finden nur schwer zu entfernteren Zielpunkten. Oftmals besteht ein Großteil einer Mission daraus, über die Karte zu laufen. Der eigentliche Auftrag ist recht schnell erfüllt, nur der Marsch dorthin dauert eine kleine Ewigkeit. Dabei stehen Begegnungen mit Wölfen und Bären auf der Tagesordnung, die anscheinend immer ausgehungert sind. Größtes Manko ist jedoch die recht lieblose Grafik. Pixelfiguren und spärliche Animationen sorgen nicht gerade für eine ansprechende Optik. Musik und Sprachausgabe sind ganz okay, obwohl es hier etwas an Abwechslung fehlt.

Alexander Geltenpoth



Die grauen Bereiche der Karte sind erkundet, aber momentan nicht sichtbar. Rechts ist ein Soldat in eine tiefe Fallgrube gestürzt.

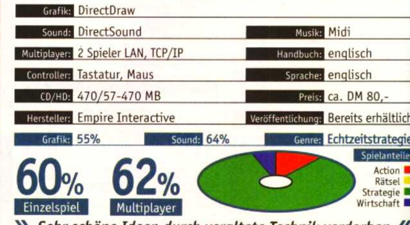
Der Laden im Fort führt sämtliche Ausrüstungsgegenstände, die für ein Überleben in der Wildnis wichtig sein könnten.



KOMMENTAR

» Empire hat in Fields of Fire einige wirklich gute und innovative Ideen eingebaut. Diese Kombination aus Echtzeit, Taktik und Rollenspielelementen in einer Kampagne sorgt für Motivation und Spielspaß. Neben der unzulänglichen Grafik vermiesen die mittelmäßige KI, die unpräzise Steuerung und das zweitklassige Routefinding das Spielerlebnis. Musik und Sound sind recht gut gelungen, warum sich Empire bei den anderen Punkten nicht mehr Mühe gegeben hat, ist für mich unbegreiflich. «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	Midi
Multiplayer:	2 Spieler LAN, TCP/IP	Handbuch:	englisch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	englisch
CD/HD:	470/57-470 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire Interactive	Veröffentlichung:	Bereits erhältlich



Grafik: 55% Sound: 64% Genre: Echtzeitstrategie

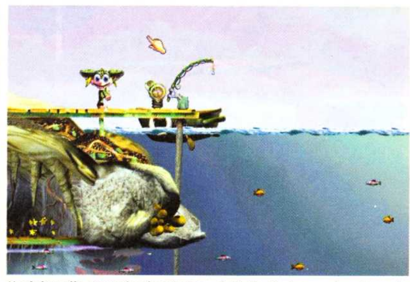
60% Einzelspiel | 62% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Sehr schöne Ideen durch veraltete Technik verdorben «



In verborgenen Winkeln der Welt von Creatures 2 findet sich dieser Garten. Der Norn ist über seine Entdeckung sichtbar erfreut.



Nachdem die Norns kapiert haben, daß die Fische aus dem See sehr gut schmecken, stehen ständig hungrige Creatures an der Angel.

Creatures 2 • Simulation

EVOLUTIONÄR

PC ACTION GOLD

Faszination Leben: Egal wieviel der Mensch schon über die Zusammenhänge in der Natur und über sein eigenes Sozialverhalten weiß, irgendwo bleiben immer noch zahlreiche Fragen unbeantwortet. Wie konnte so etwas überhaupt entstehen? Creatures 2 führt es Ihnen vor.

Als vor zwei Jahren Creatures erschien, erntete es Lob von allen Seiten. Die Softwareschmiede Cyberlife erschuf getreu ihrem Namen die erste Simulation künstlichen Lebens. In Creatures konnte man den knuddeligen Norns und häßlichen Grendels zusehen, wie sie ihre Welt erkundeten, die Sprache lernten, Nahrung verzehrten, sich vermehrten und ihr Wissen an die nächste Generation weitergaben. Jeder Norn besaß sein eigenes Erbgut, das allen Nachkommen als Grundlage diente. Durch Rekombination verschiedener Erbanlagen und zufällige Mutationen ließen sich verschiedene Rassen von Norns züchten, die immer perfekter an ihre Umwelt angepaßt waren. Damit hatte Cyberlife ein sehr hoch gestecktes Ziel erreicht: Die darwinische Lehre am Computer mit künstlichen Lebensformen zu simulieren.

Evolutionssprung

Für den zweiten Teil hat sich Cyberlife mehr vorgenommen. Neben Norns können sich nun auch Grendels und die neue Rasse der Ettins vermehren und ihre genetischen Informationen weitergeben. In der



Ist das Nornweibchen krank? Nein, die Tests sind eindeutig, sie ist nur schwanger. Ein bißchen Medizin dürfte sie vor Krankheiten schützen.

Welt von Creatures 2 steht sogar eine Maschine zur Verfügung, die Sie evtl. aus dem Spielfilm „Die Fliege" kennen. Gemeint ist der Gene-Splicer. Mit dessen Hilfe können sogar Ettins, Grendels und Norns zu einer neuen vierten, fünften oder gar sechsten Rasse verschmolzen werden.

Nahrungskette

Nicht nur die Creatures müssen sich im zweiten Teil auf herkömmlichem Weg vermehren. Allerlei Nüsse, Gemüse und Früchte wachsen wild. Die Norns lernen recht schnell, daß sie sich nur zu bedienen brauchen. In den Seen schwimmen Fische, die sportliche Creatures mit einer Angel fangen



VERGLEICH

Abgesehen vom ersten Teil läßt sich von Creatures 2 eigentlich kein sinnvoller Vergleich zu einer anderen Simulation ziehen. Dabei ist Creatures 2 nicht nur optisch sehr viel schöner, sondern zeigt jetzt nicht nur die Evolution der Norns auf der Verhaltensebene, sondern auch ihrer Physik und der gesamten Umgebung bis ins Detail. Nachteile gegenüber Creatures 1 gibt es keine. Kleine Bestandteile von Creatures 2 kommen bestenfalls auch in der lernfähigen KI von Galapagos oder der selbständigen Ökologie von SimPark vor. Selbst in diesen speziellen Unterpunkten ist Creatures 2 jedoch weitaus besser gelungen.

Creatures 2	*85%*
Creatures (abgewertet)	*79%*
SimPark (abgewertet)	*75%*
Galapagos (abgewertet)	*65%*

können. Theoretisch wäre es denkbar, daß eine der Spezies ausstirbt und somit eine Nahrungsquelle versiegt. Cyberlife hat jedoch recht genau darauf geachtet, daß ein natürliches Gleichgewicht entsteht. Eine richtige Nahrungskette gibt es leider nicht, weil Fische und Pflanzen jeweils den Anfang, aber Norns, Grendels und Ettins schon das Ende darstellen.

Ausgewogene Ernährung

Stärke, Fett, Eiweiß und Vitamine sind in den Nahrungsmitteln enthalten. Durch eine ausgewogene Ernährung bleiben die Creatures gesund. Unterernährung, Krankheiten und Verletzungen kann der Spieler diagnostizieren und behandeln. Jedes Creature enthält wie der Mensch die typischen Organe mit den gleichen Funktionen. Außerdem lassen sich Merkmale wie Blutzuckerspiegel, Sauerstoffversorgung, Gehirnströme usw. messen und anzeigen.

Mutationen

Im ersten Teil kam es nur durch Zufall zu kleinen Mutationen und Veränderungen des Erbguts. In Creatures 2 dient dazu die Radioaktivität. Manche Gegenden strahlen eine hohe Dosis Radioaktivität aus, die nicht nur zu gesundheitlichen Schäden, sondern auch verstärkt zu Mutationen führt. Bevor man mit seinen Creatures herumexperimentiert, sollte das Überleben der Spezies gesichert sein. Gar nicht so einfach, denn die niedlichen Kleinen haben nach ihrer Geburt noch keine Ahnung. Sie müssen lernen zu fressen (sonst verhungern sie), miteinander zu spielen (sonst vermehren sich die nie), zu schlafen (sonst sterben sie vor Erschöpfung) und zu kommunizieren, schließlich sollen sie ihren Nachwuchs selbst unterrichten. Sozialverhalten ist besonders wichtig. Während im ersten Teil viele Norns friedlich zusammenlebten, kommt es im Nachfolger oft zu Gewaltaten. Streß, Hunger, Schmerz und vieles mehr machen die Norns aggressiv. Früher oder später schlagen und töten sie sogar einen Artgenossen. Zum vorhandenen Trainingsgerät gehört sogar eine Schlagbirne...

Expedition ins Norn-Reich

Die Welt von Creatures 2 ist um ein Vielfaches größer. Höhlen, Seen, Teiche, Felder, Wüsten, Gebäude, allerlei Fahrzeuge, Aufzüge, Spielsachen und technisches Gerät steht den Norns zur Verfügung. Allerdings müssen die Norns selbst die Welt erforschen, vorher bleibt sie auch dem Spieler verschlossen. Neue Instrumente gibt Creatures 2 dem Spieler immer dann an die Hand, wenn er sie auch benötigt. Sobald zum Beispiel die ersten Grendels auftauchen, erweitert sich die Auswahl an Medikamenten. Grendels sind nämlich wahre Virenschleudern. Ohne Gegenmaßnahmen siecht die Nornpopulation schnell an mysteriösen Krankheiten dahin. Ist die ganze Welt erst einmal erforscht und eine große Nornpopulation aufgebaut und überlebensfähig, kann der Spieler mit der Zucht beginnen und eine nach Darwin überlegene Rasse schaffen.

Alexander Geltenpoth

Eine verlassene Insel mit Kokosnußpalme, das gefällt den Norns.



Zwei Hilfscomputer lehren den Norns die Grundlagen der Sprache.

KOMMENTAR

» Ist Creatures 2 überhaupt ein Spiel? Nun, in den ersten Stunden spielen Sie den Babysitter, in den nächsten Stunden den Lehrer, danach den Aufpasser und schließlich den Züchter für die Creatures. Die Simulation ist schon sehr faszinierend, aber fordert auch enorme Geduld von Ihnen. Hobby-Biologen, Verhaltensforscher und solche, die es werden wollen, dürfen ohne zu zögern zuschlagen. Für Hardcore-Spieler ohne anderes Interesse an diesem Thema ist bestenfalls die Möglichkeit, Killer-Creatures zu züchten, interessant. Wenn man diese dann exportiert und gegen die Zuchterfolge anderer Spieler antreten läßt, wird es sogar richtig spannend. Das ist zwar eine ziemlich fragwürdige Verwendung dieses faszinierenden Programms, aber vermutlich die einzige, für die sich die meisten actionorientierten Spieler begeistern können.«

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P2-300, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	Midi
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	190 MB/250 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Cyberlife/Mindscape	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 85% Sound: 70% Genre: Simulation

85% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Faszinierende Simulation des Lebens** «

Airline Tycoon • WiSim

ÜBERFLIEGER?

Gehören auch Sie zu jenen zigtausend Deutschen, die jährlich zur Urlaubszeit über chaotisch organisierte Fluglinien meckern? Hmmm, wenn ja, dann versuchen Sie sich doch einmal selbst am Management einer solchen. Spellbound befördert Sie hiermit zum Airline Tycoon, schnallen Sie sich an!

Zu Beginn Ihrer Karriere tanzen Sie mit den drei Computergegnern beim pingeligen Flughafenvorstand an, der Ihnen die Startbedingungen erklärt und in Zukunft jeden Morgen mit Argusaugen über Ihre Fort- und Rückschritte wacht. Sie starten mit zwei durchschnittlichen Passagierjets und etwas Kapital und bekommen Ihre ersten Aufträge vom Reisebüro Air Travel. Im Büro basteln Sie per Drag und Drop Ihre Jobs zu einem Flugplan zusammen, und schon rollt der Rubel. Bald werden Ihre Aufgaben vielfältiger, immerhin benötigt eine Fluglinie eine gewaltige Logistik. Sie kümmern sich um die Personalplanung, ordern Kerosin, richten feste Routen ein, warten Ihre Flieger, und gewinnträchtige Last-Minute-Flüge schmeißen den ganzen Flugplan mehrmals täglich um. Später plagen Sie die lästige Konkurrenz mit Sabotageakten oder übernehmen sie gar komplett. Zusätzliche Jets erstehen Sie ganz nebenbei fabrikneu oder leicht abgehalftert aus dem Fundus des Flughafenmuseums.

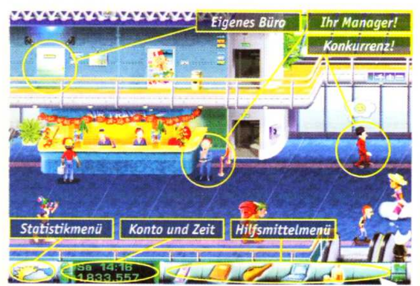


Im Personalbüro rekrutieren Sie auch Berater, die Ihnen dann Entscheidungen erleichtern.

Schöne Aussichten

Anders als bei vielen staubtrockenen Vertretern des Genres ködert Sie der Airline Tycoon durch eine flotte Präsentation. Im mehrere Bildschirme großen Flughafengebäude wimmelt es von nett animierten Touris, fast hinter jeder Tür gibt es etwas zu entdecken. Der Comicstil der Rendergrafik gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat, dennoch stolpern angehende Tycoons nicht über eine hakelige Bedienung. Mit Hilfe von Doppelklicks rast Ihr Bildschirm-Alter-ego sekundenschnell zu jeder Anlaufstelle, dort warten leicht durchschaubare Point-and-Klick-Menüs. Der abschaltbare Dudelsound nervt auf Dauer etwas, dafür sorgen die Sprachsamples und Lautsprecherdurchsagen für Flughafenatmosphäre. Ebenfalls lobenswert: In spätestens zwei Monaten soll ein kostenloser Netzwerk-Patch für Mehrspieler-Duelle sorgen.

Christian Bigge



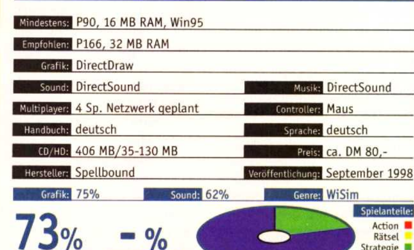
Im oberen Flughafenbereich befinden sich die Büros, unten sämtliche Anlaufstellen und die Ladengeschäfte.



Ein kurzer Anruf bei Arab Air sichert den Kerosinbedarf Ihrer Jets. Der nette Herr mit dem Turban verkauft übrigens nicht nur legale Waren.

KOMMENTAR

» Gibt's eigentlich noch irgendeine Branche, die nicht in einer WiSim verwurstet wurde? Airline Tycoon reiht sich ein in die (Software-)Reihe der Reeder, Planer, Mad TVs, Produzenten und Winzer. Die Comicgrafik samt Knuddelanimationen hält Sie hier zwar deutlich länger bei der Stange, mit zunehmender Spieldauer ertappt sich so mancher Hobbypilot trotzdem bei lästigen Routinejobs. Für Genrefans ist der Airline Tycoon aber unbedingt eine Empfehlung wert! «



Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. Netzwerk geplant	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	406 MB/35-130 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Spellbound	Veröffentlichung:	September 1998

Grafik: 75% Sound: 62% Genre: WiSim

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

73% Einzelspiel

- % Multiplayer

» Altbekanntes Spielprinzip in Hochglanzverpackung «

WARUM woanders MEHR bezahlen?

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

ADDY Lernsoftware Je 67.90 * Commandos- offiz. Taktikbuch 19,90

CD Rom Spiele:

688i Hunter Killer	DV	75,90	Cromagnon-Wiege d. *	DV	72,90	Game, Net & Match	DV	56,90
ACM 1918 *		74,90	D-Sat 2.0	DV	37,90	Gex 3D	DV	73,90
Addiciton Pinball	DV	48,90	Daggerfall	DA	72,90	Golf 4.0	DA	86,90
Adidas Power Soccer 98	DV	73,90	Daikatana *	DV	78,90	Grand Prix 500cc *	DV	72,90
Age of Empire	DV	84,90	Dark Reign - Mission P.	DV	37,90	Grand Prix Legends *	DV	78,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	Days of Oblivion	DA	65,90	Grand Theft Auto	DV	61,90
- german. Offensive	DV	24,90	Deadlock Shrine Wars	DV	73,90	Grim Fandango *	DV	73,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	Deathtrap Dungeon	DV	78,90	H. E. D. Z. *	DV	73,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	D.Industrie Gigant Gold	DV	62,90	Halflife *	DV	78,90
Airline Tycoon *	DV	72,90	Der Planer Gold	DV	43,90	Halflife *	EV	81,90
Alien Intelligence *	DV	69,90	Destruction Derby 2	DV	26,90	Hardball 6	DA	72,90
Anno 1602	DV	71,90	Diablo	DA	52,90	Heart of Darkness	DV	62,90
- Pirates Isle	DV	27,90	Diablo - Green Portal		25,90	Heavy Gear 2 *	DV	78,90
- Zu neuen Ufern	DV	25,90	Diablo 2 *		i.V.	Heretic 2 *	EV	78,90
Anstoss 2 GOLD *	DV	59,90	Diablo Hellfire	DA	35,90	Hero. Might + Magic 2	DV	55,90
Antigotchi: Der Kanzler	DV	39,90	Die by the Sword	DV	79,90	Hexen 2 - Mission		36,90
Army Men	DA	73,90	Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	54,90	Hexplore	DV	71,90
Autobahn Raser	DV	53,90	Die Siedler 3 *	DV	69,90	Hugo Gold *	DV	43,90
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90	Die Versuchung	DV	73,90	I-War	DV	74,90
Baldurs Gate *	DV	76,90	Dominion-Storm ... *	DV	69,90	iF/A-18 E Carrier Str. *	DV	73,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	Droiyan *	DA	71,90	Incoming	DV	85,90
Battlespire *		73,90	DSF Fussballman. '98	DV	39,90	Incubation - Mission	DV	33,90
Biing 2 *	DV	67,90	DSF Off Road	DV	46,90	Indiana Jones 5 *		i.V.
Billard Nights *	DA	67,90	Duckman *	DV	59,90	Int. Football '98 *	DV	67,90
Black Dahlia *	DV	71,90	Dune 2000 *	DV	74,90	Interstate 76 Nitro Rid.	DA	44,90
Bleifuss Rally	DV	52,90	Dune 2000 *	EV	81,90	iPanzer 44	DA	73,90
Börsenfieber	DV	73,90	Dungeon Keeper Gold	DV	74,90	Jagged Alliance 2 *	DV	72,90
Bonn Ouvert *	DV	39,90	- Deeper Dungeon		33,90	Jazz Jackrabbit 2	DV	58,90
Bundesliga Man. 98 *	DV	79,90	Dungeon Keeper 2 *		i.V.	Jedi Alliance	DV	25,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	Earth 2140 Gold Ed.	DV	41,90	Jedi Knight	DA	79,90
- Vergeltungsschlag	DV	27,90	Elder Scrolls Red Guard *		73,90	- Mysteries o.t. Sith	DA	37,90
C+C 3: Tiberian Sun *	DV	92,90	Emergency (Topware)	DV	59,90	Jet Fighter Fullburn *		76,90
C+C 3: Tiberian Sun *	EV	i.V.	F-15 (Jane's)	DV	73,90	John Sinclair	DV	72,90
Caesar 3 *	DV	78,90	F-16 Agressor *	DV	73,90	J.Herbert's Grand Prix *	DA	i.V.
Caesar Gold Edition	DV	38,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90	Richter Drädd Pinball(!)	DA	31,90
Carmageddon Max			- Red Sea Operations	DV	33,90	KKND 2 - Krossfire	DV	59,90
Pack-Fahrt z.Hölle	DV	49,90	F1 Racing Simulation	DV	71,90	Klingon Honor Guard *		i.V.
CART Prescision Racing	DV	85,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90	Knights & Merchants *	DV	65,90
Castr. Honda Superbike	DV	73,90	Fallout	DV	72,90	Lands of Lore 2	DV	73,90
Cham Man Allstar *		69,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90	Lands of Lore 3 *	DV	79,90
Chartbuster *	DV	51,90	Fighter Squadron *		74,90	Larry 1-6	DA	49,90
Civil War General 2	DV	64,90	Fighting Force	DV	77,90	Larry's Casino *	DV	48,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90	Final Fantasy VII	DV	79,90	Liath *		74,90
Claw	DV	40,90	First Contact *		i.V.	Links LS '98	DA	77,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	Flight Simulator 98	DV	105,90	- Kurs Kollektion 4	DV	57,90
Colin MCRae Rally *	DV	76,90	Flight Unlimited 2	DV	78,90	LMK - Lady, Mage & Knight *		i.V.
Comanche 3.0 Gold *	DV	74,90	Force Commander *		i.V.	Lode Runner 2 *		72,90
Command+Conq. SVGA		87,90	Formel 1 '97	DV	76,90	Lords of Magic	DV	66,90
Commandos	DV	79,90	Forsaken	DV	75,90	Lords Royal Edition	DV	68,90
- offiz. Taktikbuch		19,90	Frankreich 98 WM	DV	79,90	Lucky Luke	DV	32,90
Conflict: Freespace	DV	75,90	FS - Planner 98	DV	49,90	Lula Inside		29,90
Corp Wars *	DV	63,90	FS - Scenery Europa 1	DA	58,90	M1 Tank Platoon 2	DV	71,90
Creatures 2 *	DV	74,90	FS - Scenery Italy 98	DA	57,90	Machines *		i.V.
Crime Killer *		71,90	G-Police	DV	85,90	Mad Trax *		74,90
Croc	DA	73,90	Gabriel Knight Anthol. *	DV	37,90	Malkari *	DA	73,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

tOp tiTel

Knights+Merchants	65,90
Grand Prix Legends *	78,90
Prey *	i,V.
SIN *	75,90
Halflife *	78,90
Daikatana *	78,90
Dune 2000 *	74,90
Comanche 3 Gold *	74,90

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Gravis Gamepad xTerminator	96,90
Sidewinder Gamepad	69,90
Sidewinder Freestyle	125,00
Sidewinder- Force Feedback pro	249,00
Sidewinder Precision Pro	125,00
- Force Feedback PACK	369,00
Saitek PC-Dash	124,00
Diamond Monster 3D	179,00
Diamond Monster II 12 MB ohne Spiele	479,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB	559,00
Miro Highscore 2 12 MB	615,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB	499,00
CD - Rohlinge	ab 2,70

LoW BudGet

Battlezone	26,90	Mechwarrior 2 *	26,90
Buccaneer	27,90	Need for Speed 2 Spec.Ed.	32,90
Carmageddon Fahrt z.Hölle	26,90	Panzer General 3D	39,90
Civilization 2 Multiplayer *	39,90	Gaukelbild 1 (!)	29,90
Dark Reign	35,90	Privateer 2: The Darkening	29,90
Floyd	35,90	Ortsansässige Übel 1 (!)	27,90
Formel 1	37,90	Road Rash	29,90
Heavy Gear	26,90	Schleichfahrt	29,90
Hexen 2	29,90	Theme Hospital *	32,90
Incubation	29,90	Warcraft 2 *	27,90
JSF Joint Strike Fighter	36,90	Wet - The Sexy Empire	42,90
Little Big Adventure 2 *	32,90	Wing Commander 4	37,90
Master of Orion 2	25,00	Zork: Der Großinquisitor	26,90

PSX:	Konsole 289,-	N64:	Konsole 299,-
Tekken 3	89,90	Iggys Recking Ball	84,90
Xploder	76,90	Banjo Kazooie	84,90
Multinorm Set	29,90	WWF: Warzone	102,90

CD Rom Spiele:

Mana: Weg d.s. Macht *		73,90	Seven Kingd. Anc. Adv.	DV	61,90	Wet Attack *	DV	85,90
Manhatten *	DV	71,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90	Windows '98 - Update	DV	189,00
MAX 2	DV	75,90	Sierra - Pro Pilot	DV	75,90	Wing Commander 5	DV	72,90
Mayday *	DV	71,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV	72,90	W. League Soccer 98	DV	71,90
Mechcommander	DV	67,90	Sim City 3000 *	DV	82,90	World Rally Fever	DV	25,00
Mechcommander	DV	88,90	SIN *	DV	75,90	Worldmanager 98 *		73,90
Mechwarrior 3 *	DA	i.V.	SIN *	EV	81,90	Worms 2	DV	39,90
Metro-Police *		i.V.	Soldiers at War	DV	66,90	Wrecking Crew *	DA	75,90
MIA - Missing i.Action *	DA	69,90	Sonic R *	DA	53,90	X-Car *	DA	73,90
Micro Machines V3	DA	68,90	Spearhead *	DV	73,90	X-Com Bundle	DV	65,90
Might + Magic 6	DV	71,90	Spec Ops: Ranger Ass.	DV	69,90	X-Com Interceptor	DV	65,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Star Trek: Fleet Acade.	DV	75,90	X-Files: The Game	EV	76,90
Monster Truck Mad. 2	DV	88,90	Star Trek: Generations	DV	39,90	X-Files: The Game *	DV	76,90
MotorHead	DA	73,90	Star Wars: Force Com. *		i.V.	X-Files: Unrestrict. Aces.	DA	45,90
Mystery Islands *	DV	72,90	Starcraft	DV	81,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV	79,90
Myth-Kreuzzug ins Ung.	DV	79,90	- Broodwar *	DV	36,90	- Mission	DV	39,90
NAM (3D Shooter)	US	79,90	- Game On! *		29,90	Youngblood *	DA	80,90
NBA '98	DV	72,90	- Insurrection	DV	28,90	Zeus *	DV	51,90
Need for Speed 3 *	DV	76,90	- ScumCraft	DV	26,90	**Hardware**		
Newman Haas Racing *	DV	75,90	Stratosphere *	DV	73,90	Soundblaster 16 Value		63,00
NHL '98	DV	72,90	Superbike World Ch. *	DA	73,90	Soundblaster AWE 64 Val.		125,00
Nice 2 *	DV	72,90	Team Apache	DV	66,90	MaxiSound Homestudio 2		269,00
Nightmare Creatures	EV	59,90	Tex Murphy Overseer	DV	46,90	MaxiSound Dynamic 3D		215,00
Of Light and Darkness	DV	69,90	The House of the Dead	DA	67,90	Diamond Viper PCI		159,00
Outcast *		i.V.	Tides of War *		72,90	Diamond Viper AGP		159,00
Outlaws	DV	72,50	Tie Fighter	DV	34,90	Orchid Righteous I		199,00
Outwars	DV	85,90	Time Warp *	DA	46,90	- Righteous II 12 MB		599,00
Panzer Commander	DV	66,90	Tiny Trails	DV	53,90	Flightboard für Flusi 98		299,00
Pete Sampras Tennis 97	DV	27,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	73,90	Thrustmaster F1 Lenkrad		239,00
Pizza Syndicate *	DV	71,90	Tomb Raider 2	DV	78,90	- Rage 3D		57,00
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	- Add On	DV	23,90	CH F-16 Fighterstick		192,00
Populous 3rd Coming *	DV	75,90	Tomb Raider 3 *	DV	i.V.	Eagle Max		89,90
Power Chess 2.0 *	DV	79,90	Tomb Raider Dir. Cut	DV	42,90	Verbal Commander		164,90
Prey *		i.V.	Tonic Trouble *	DA	73,90	**SAMMLUNGEN**		
Pro Pinball-Flipper M.	DV	53,90	Tonka Notruf! *	DA	46,90	486 Explosion *	DV	47,90
Project Airos	DA	73,90	Total Annihilation	DV	47,90	Bundesliga Champ.Pack	DV	53,90
Prost Grand Prix '98	DV	62,90	- Core Offensive	DV	37,90	Best o.Microprose Strat.	DV	66,90
Queen: The Eye	DV	73,90	Trespasser *		i.V.	Best of Voodoo Comp.	DV	53,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	Tunguska *		74,90	Game Box 2-50 Titel	DV	35,90
Quest for Glory Coll.	DA	49,90	Turok 2-Seeds of Evil *	DV	i.V.	Gold Games 2	DV	39,90
Rage of Mages *	DA	85,90	Twisted Metal 2 *		i.V.	Lucas Arts 10 Advent.	DV	52,90
Railroad Tycoon 2 *		i.V.	Ultima 9 *		i.V.	Mega Pack 9	DV	68,90
Rally Generation *	DV	73,90	Ultima Online		92,90	Role Play Game Comp.	DA	59,90
Reah *	DV	76,90	Unreal	DV	77,90	Total Heaven 2 *	DV	69,90
Rebellion	DV	72,90	Unreal - uncut	EV	79,90	Ultimate Strategy Archiv	DA	55,90
Recoil *		73,90	- Unreality	DA	24,90	**Hits für Kids**		
Red Baron 2	DV	65,90	- Developer Levels *		35,90	Abenteuer LEGO - Insel	DV	52,90
Rent a Hero *	DV	75,90	- Level Editor *		35,90	ADDY Lernsoftware	DV	67,90
Requiem *	DA	73,90	Urban Assault	DV	82,90	Arielle- Int.Abenteuer	DV	65,90
Riven (Myst 2)	DV	71,90	V-Rally *	DV	77,90	Asterix & Obelix	DV	32,90
Riverworld *	DV	77,90	Vangers *	DA	73,90	Blinky Bill 2	DV	27,90
RoboRumble	DV	66,90	VIVA Football *		73,90	Charly Naseweis	DV	46,90
San Fransisco Rush *	DV	74,90	War Games *	DV	74,90	Janosch Riesenparty	DV	58,90
Secret of Vulcan Fury *		i.V.	Warlords 3-Darklords *	DV	39,90	Löwenzahn 2	DV	41,90
Sentinel Returns *		81,90	Wartorn *		i.V.	**Lösungshefte ab 9,90**		

*** Vorbestellungen erwünscht:** AUSGELIEFERT wird am TAG des Erscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr *SPÄTSCHICHT:* Mittwochs bis 20:00 Uhr

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferungen	ab 14,00

vom 14.9.1998 bis 30.10.1998 täglich im Web gewinnen!

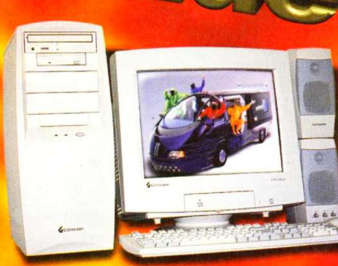
Preise im Gesamtwert von über DM 15.000,-



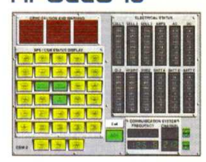
von Microsoft Hard- und Software, von Iomega Jaz, Buz und Zip und als Hauptpreis ein

Pentium II-333

Multimedia Komplett-System von Gateway 2000!



APOLLO 18



„Houston, wir haben ein Problem". Dieses Problem heißt Apollo 18 und hat beste Aussichten, das schlechteste Spiel des Jahres zu werden. Als Kommandeur einer Mondlandemission steuern Sie die Raumkapsel zum Mond. Ihr Blickfeld beschränkt sich allerdings während des ganzen Fluges auf eine öde Kontrollkonsole. Die Wahrscheinlichkeit, den 60 Fragen umfassenden Eignungstest (Raumfahrt-Studium benötigt) zu bestehen, ist genau so groß, wie selbst einmal einen Fuß auf den Mond setzen zu dürfen. **cm**

Mindestens:	P60, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	19%
Technik:	DirectDraw, DirectSound, Maus	Sound:	12%
Hersteller:	Take 2 Interactive		
Preis:	ca. DM 80,-	9%	-%
Genre:	Raumfahrt-Simulation	Einzelspiel	Multiplayer

CHARTBUSTER



Führen Sie Bands zu reichlich schnödem Mammon und goldenen Schallplatten. Sie nehmen Platten auf, organisieren Konzerte, sichern Vertrieb und Produktion und bauen Ihre Provinzklitsche zum Unterhaltungsimperium Marke Sony Records aus. Schöne Idee, miese Umsetzung! Schon nach vier Spielstunden wiederholen sich alle Aktionen. Fällt die Mickergrafik weniger ins Gewicht, so zwingt spätestens der kümmerliche Dudelsound zum Druck auf den Resetknopf. Kaufen Sie sich für Ihr Geld lieber zwei Musik-CDs! **cb**

Mindestens:	P133, 16 MB	Grafik:	35%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	25%
Hersteller:	Blackstar Multimedia		
Preis:	ca. DM 70,-	40%	-%
Genre:	WiSim	Einzelspiel	Multiplayer

GET MEDIEVAL



Monoliths Mittelalter-Vision aus der Vogelperspektive zeugt nicht gerade von Innovationsdrang: Als einer von vier zur Wahl stehenden Recken durchstreifen Sie Dungeons, zermatschen per Waffe oder Magie eine tumbe Gegnerschar und sammeln eifrig Goodies auf. Das Spielprinzip erinnert an das ebenfalls nur mäßige Mageslayer, wirkt aber auf Dauer noch eintöniger. Geringfügig mehr Spaß verspricht der Multiplayer-Modus für vier Spieler an einem Rechner bzw. über Netz oder Internet. **ha**

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	40%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	45%
Hersteller:	Monolith/CDV		
Preis:	ca. DM 69,90	29%	30%
Genre:	Action	Einzelspiel	Multiplayer

REAH



Ein Presse-Korrespondent gerät ganz unfreiwillig in den Sog eines Dimensionstors und landet auf dem Planeten Reah. Bevor er in seine gewohnte Umgebung zurückkehren kann, muß er mehr als 100 z. T. schwer nachvollziehbare Rätsel lösen. Die Entwickler von Reah ordnen ihr Werk selbst im näheren Umfeld von Myst, Riven und Atlantis ein: Opulente Rendergrafik und esoterische Klänge erwarten den Spieler, der sich auf die surreale Story einläßt. Große Neuerungen suchen Sie in diesem Programm allerdings vergebens. **ha**

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	79%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	65%
Hersteller:	Project Two/Acclaim		
Preis:	ca. DM 80,-	53%	-%
Genre:	Grafik-Adventure	Einzelspiel	Multiplayer

SMALL SOLDIERS

In der Spielumsetzung des Dreamworks-Streifens Small Soldiers erwachen Spielzeugsoldaten und Action-Figuren plötzlich zum Leben und liefern sich u. a. in Kinderzimmern, Supermärkten und Kellern erbitterte Auseinandersetzungen. Als Spieler entscheidet man sich für eine der beiden Parteien und steuert eine Gruppe aus Kämpfern mit unterschiedlichen Fähigkeiten durch jeweils 10 Missionen. Der humorvolle, aber technisch mäßige Strategie-Puzzle-Mix richtet sich vor allem an Einsteiger. **ha**

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	59%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	50%
Hersteller:	Dreamworks Int.		
Preis:	ca. DM 80,-	53%	-%
Genre:	Action	Einzelspiel	Multiplayer

SPELLCROSS

Monsterhorden aus einem Fantasy-Reich brechen in Spellcross über die Erde hinein, die sich selbst mit den Hightech-Waffen kaum gegen den Ansturm wehren kann. Als Kommandant kümmern Sie sich um den Aufbau der Streitkräfte, den Kauf neuer Einheiten, die Forschung und die taktische Vorgehensweise in den rundenbasierten Schlachten. Zweitklassige Grafik und Sounds machen Spellcross nur für Hex-Strategie-Fans interessant. Immerhin wurden 3D-Terrain sowie Sicht- und Schußlinien korrekt berücksichtigt. **ag**

Mindestens:	P100, 16 MB, Win95	Grafik:	55%
Technik:	SVGA, SB	Sound:	50%
Hersteller:	SCi		
Preis:	ca. DM 80,-	55%	-%
Genre:	Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

TELLURIAN DEFENCE



Die Menschheit ist bedroht: Nachdem erst ein katastrophaler Meteoritenregen auf die Erde niedergegangen war, folgt nun eine Alien-Invasion. Als Fighter-Pilot versuchen Sie, den unerwünschten Eindringlingen kräftig einzuheizen. Triste Grafik mit penetranten Pop-Up-Effekten am Horizont, die schwammige Steuerung und ein umständlich zu handhabendes Interface sorgen allzu häufig für Frust. Auch die abgedroschene Hintergrundstory kann einen nicht lange bei der Stange halten. **ha**

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95	Grafik:	59%
Technik:	Direct3D, DirectSound	Sound:	60%
Hersteller:	Psygnosis		
Preis:	ca. DM 80,-	55%	55%
Genre:	Action	Einzelspiel	Multiplayer

ZEUS



Zwischen Sparta und Athen war im Altertum immer etwas los, was in den Stadtstaaten von Zeus nicht der Fall ist. Als Anführer einer Stadt sollen Sie mit Militär, Diplomatie, Wirtschaft und Spionage die Vorherrschaft an sich reißen. Grafik, Sound und Musik weisen deutliche Mängel auf. Ausschlaggebend für den fehlenden Spielspaß sind aber eine mittelmäßige Gegnerintelligenz und die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung. Lassen Sie sich also nicht von der Ähnlichkeit mit Civilization täuschen. **ag**

Mindestens:	P90, 16 MB, Win95	Grafik:	30%
Technik:	DirectDraw, DirectSound	Sound:	15%
Hersteller:	Blackstar Multimedia		
Preis:	ca. DM 80,-	30%	-%
Genre:	Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

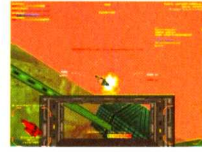
DEER STALKER



Sie schlüpfen in die Rolle eines Jägers und begeben sich in vier frei wählbaren Schauplätzen (See, Steppe, Wald, Schneelandschaft) auf die Pirsch. Jagd gemacht wird mit 5 Waffen – von der Pistole bis hin zur Armbrust – auf Enten, Rotwild, Wildschweine und Truthähne. Hobby-Jäger werden sich wie im heimischen Revier fühlen, denn auch bei Deer Stalker dauert es einige Stunden, bis die erste Beute geschossen und im Trophäenraum zu bestaunen ist. Ein Spiel fürs Kuriositäten-Kabinett. **cm**

Mindestens:	P90, 16MB RAM, DOS 5.0	Grafik:	60%
Technik:	SVGA, SB komp.	Sound:	55%
Hersteller:	Interplay	Einzelspiel	45%
Preis:	ca. DM 70,-	Multiplayer	– %
Genre:	3D-Action		

HARDWAR



Mit 3 CDs hat Gremlin eineepische Freibeuter-Saga inszeniert. In einer umkämpften Endzeit-Welt übernehmen Sie Aufträge, rüsten den Schwebegleiter aus und haben die Wahl, sich mehreren Fraktionen anzuschließen. Der dramatische Spielverlauf fesselt an den Monitor und wird durch gute Videosequenzen verdichtet. Schade nur, daß Sie mit einer zweitklassigen Optik vorlieb nehmen müssen, die kaum Grafikeffekte bietet und sich die Darstellungsgeschwindigkeit durch viel Nebel erkauft. **cm**

Mindestens:	P166, 16 MB, Win95	Grafik:	50%
Technik:	Direct3D, Glide, PowerSGL	Sound:	60%
Hersteller:	Gremlin Interactive	Einzelspiel	55%
Preis:	ca. DM 90,-	Multiplayer	35%
Genre:	3D Action-WiSim		

IF/A 18E



I-Magics Carrier Strike Fighter hat fast alles, was einen guten Flugsimulator auszeichnet: einen spannenden Kampagnen-Generator, ein realistisches Flugmodell und intuitive Bedienbarkeit. Dennoch leidet der Spielspaß im Genre-Vergleich. Obwohl sich die Grafik seit der Vorgängersimulation iF22 5.0 verbessert hat (mehr Strukturen, Transparenzeffekte), bleibt sie der Schwachpunkt. Oberflächen sind kantig und sichtbar zusammengeklebt, Landschaft und Objekte bieten wenig Abwechslung. **cm**

Mindestens:	P166, 24 MB, Win95	Grafik:	45%
Technik:	Direct3D, 8Sp. LAN, TCP/IP	Sound:	70%
Hersteller:	Interactive Magic	Einzelspiel	65%
Preis:	ca. DM 80,-	Multiplayer	62%
Genre:	Flugsimulation		

JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX



Mit Ausnahme des Briten finden sich in der F1-Simulation keine Originalfahrer, ein Editor sorgt aber für Abhilfe. Sie fahrten auf 15 Traditionsstrecken, schrauben an Setups, planen Boxenstopps. Besonders mit 3D-Beschleunigung geriet die Grafik mehr als sauber. Da nur die Cockpit-Perspektive angeboten wird und ein funktionierender Rückspiegel fehlt, mangelt es aber an Übersicht. Ärgerlich, denn die unfairen Attacken der PC-Fahrer kicken Sie oft aus dem Rennen, was für viel Anfangsfrust sorgt. **cb**

Mindestens:	P120, 16 MB	Grafik:	81%
Technik:	D3D, Glide, DSound, 6.Sp. LAN	Sound:	73%
Hersteller:	Midas Interactive	Einzelspiel	64%
Preis:	ca. DM 80,-	Multiplayer	66%
Genre:	Rennsimulation		

PC ACTION SPIELETIPS 10/98



Rein nach dem Motto: „Kaum im Regal, schon die Lösung in der PC ACTION" bekommen Sie dieses Mal pralle acht Seiten Tips und Tricks zu Knights & Merchants von Topware. Lösungen dieser Art sind schon ein hartes Stück Arbeit. Auch Tips und Tricks-Profis sind nicht gegen derbe Rückschläge gefeit. Da glaubt man, eine Mission gelöst zu haben, schon überrennt einen der Gegner mit einer schier unbezwingbaren Übermacht. Wie macht der das? Also: Noch einmal das Ganze von vorn. Für einige Missionen sind mitunter drei oder vier Anläufe fällig, bevor man eine erfolgreiche Strategie entwickelt hat. Die beschriebenen Rückschläge sind jedoch der eigentliche Kern von Komplettlösungen. Nur durch solche Niederlagen entlockt man dem Spiel all seine Tücken. Auch wenn es manchmal zum Haareraufen ist, Knights and Merchants hat mich voll in seinen Bann gezogen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Siedeln und Erobern.

Florian Weidhase

Motocross Madness - ob Sie nun Bestzeiten hinterherjagen, Ihr Publikum mit Stunts den Atem rauben oder einfach nur durch die Weiten der Wüste rasen wollen: Mit unseren Tips bleiben Sie immer fest im Sattel.

MOTOCROSS MADNESS

SEITE 141

TIPS & TRICKS PROFIS



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

INHALT

Spieletips

Kurztips

INDEX

Spielename	Art des Tips	Teil	Seite	Monat	Genre
Age of Empires	Allgemeine Tips	-	203-210	Jan 98	Strategie
Anno 1602	Allgemeine Tips	-	161-164	Juli 98	WiSim
Anno 1602	Kurztip	-	157	Juni 98	WiSim
Anstoss 2 - Verlängerung	Kurztip	-	159	Aug 98	WiSim
Anstoss 2	Komplettlösung	Teil 2	178-182	Okt 97	WiSim
Autobahn Raser	Kurztip	-	160	Aug 98	Rennspiel
Baphomets Fluch 2	Komplettlösung	-	152-158	Okt 97	Adventure
BattleZone	Komplettlösung	-	101-108	Mai 98	Echtzeit-Act./Strategie
Blade Runner	Komplettlösung	-	119-124	Feb 98	Adventure
Bundesliga Manager 98	Komplettlösung	-	169	Okt 98	WiSim
C&C 2 – Vergeltungsschlag	Komplettlösung	-	225-232	Jan 98	Strategie
Comanche Gold	Cheat	-	165	Juli 98	Flugsimulation
Commandos	Cheats	-	157	Aug 98	Strategie
Commandos	Komplettlösung	Teil 2	117-124	Aug 98	Strategie
Croc	Cheat	-	159	Juni 98	Action
Dark Omen	Allgemeine Tips	-	125-130	Mai 98	Strategie
Dark Reign	Komplettlösung	Teil 2	211-218	Jan 98	Strategie
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	-	139-144	Juli 98	Rollenspiel
Deeper Dungeons	Komplettlösung	-	115-120	März 98	Strategie
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	-	135-138	Mai 98	Action-Rollenspiel
Die by the Sword	Cheat	-	167	Juli 98	Action
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	-	145-150	Juli 98	Strategie
Dominion	Cheats	-	157	Aug 98	Strategie
Dune 2000	Profi-Multiplay Tips	-	177	Okt 98	Strategie
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	Teil 2	85-92	März 98	Rennspiel
Fallout	Cheat	-	168	Juli 98	Rollenspiel
FIFA 98	Allgemeine Tips	-	101	Feb 98	Sportspiel
Forsaken	Cheat	-	168	Juli 98	Action
Forsaken	Komplettlösung	-	147-156	Juni 98	3D-Action
Frankreich 98	Allgemeine Tips	-	139-142	Aug 98	Sportspiel
Frankreich 98	Cheats	-	157	Aug 98	Sportspiel
Grand Theft Auto	Allgemeine Tips	-	139-140	Mai 98	Renn-Action
Incoming	Cheat	-	165	Juli 98	Action
Incubation	Komplettlösung	Teil 2	232-242	Dez 97	Strategie
Jedi Knight	Komplettlösung	Teil 1	192-206	Dez 97	3D Action-Adventure
Jedi Knight: Mysteries o. t. Sith	Cheat	-	167	Juli 98	Action
Lands of Lore 2	Komplettlösung	Teil 2	218-228	Dez 97	Adventure
Lords of Magic	Kurztip	-	145	Mai 98	Strategie
Knights & Merchants	Komplettlösung	Teil 1	145	Okt 98	Strategie
Mech Commander	Allgemeine Tips	-	125-128	Aug 98	Strategie
Mechwarrior: Titanium Trilogy	Cheat	-	165	Juli 98	Action-Strategie
Might & Magic 6	Allgemeine Tips	-	155-160	Juli 98	Rollenspiel
Might & Magic 6	Codes	-	160	Aug 98	Rollenspiel
Monkey Island 3	Kurztip	-	157	Juni 98	Adventure
Motocross Madness	Allgemeine Tips	-	141	Okt 98	Rennspiel
NBA Live 98	Allgemeine Tips	-	125-130	Feb 98	Sportspiel
NHL 98	Allgemeine Tips	-	146-150	Nov 97	Sportspiel
Pandemonium 2	Cheat	-	168	Juli 98	Jump&Run
Red Baron 2	Allgemeine Tips	-	107-110	März 98	Flugsimulation
Riven	Komplettlösung	-	111-114	März 98	Adventure
Seven Kingdoms	Cheat	-	129	März 98	Strategie
Sid Meier's Gettysburg	Cheat	-	166	Juli 98	Strategie
Spec Ops	Cheat	-	165	Juli 98	Action
Star Fleet Academy	Kurztip	-	168	Juli 98	Adventure
Star Wars: Rebellion	Allgemeine Tips	-	141-146	Juni 98	Strategie
StarCraft Multiplayer	Allgemeine Tips	-	131-134	Juni 98	Strategie
StarCraft – Editor	Allgemeine Tips	-	151-154	Juli 98	Strategie
StarCraft	Komplettlösung	-	121-130	Juni 98	Strategie
StarCraft	Profi-Tips	-	143-152	Aug 98	Strategie
StarCraft	Veteranen-Kamp.	-	153-156	Aug 98	Strategie
TOCA	Cheat	-	130	März 98	Rennspiel
Tomb Raider 2	Komplettlösung	Teil 2	121-128	März 98	Adventure
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	-	125-130	Juli 98	Adventure
Total Annihilation	Komplettlösung	Teil 2	113-118	Feb 98	Strategie
Unreal	Cheats	-	158	Aug 98	3D-Action
Unreal	Komplettlösung	Teil 1	129-138	Aug 98	3D-Action
Uprising	Cheat	-	142	Mai 98	Echtzeit-Act./Strategie
Urban Assault	Komplettlösung	Teil 1	161	Okt 98	Action/Strategie
Wing Commander Prophecy	Komplettlösung	-	99-106	März 98	Action
X-COM: Interceptor	Cheats	-	158	Aug 98	Strategie
X-Files The Game	Komplettlösung	-	153	Okt 98	Adventure

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder **e-Mail** an **tips@pcaction.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
10. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
11. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▌ Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks ▌ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per e-Mail an:
tips@pcaction.de

Allgemeine Spieletips

MOTOCROSS MADNESS

Ob Sie nun Spaßfahrer sind oder lieber den Hunderstelsekunden nachjagen – Motocross Madness läßt keine Wünsche offen. Auf vier Seiten erfahren Sie alles über das richtige Tuning, Strategien im Rennen und spektakuläre Stunts.

Egal, zu welchem Kreis Sie sich zählen, Sie müssen zuerst die Maschine mit ihren Tücken und Eigenheiten kennenlernen. Ein Offroad-Bike fährt sich nun einmal anders als eine Straßenmaschine. Bevor Sie also an einem Rennen teilnehmen, sollten Sie sich zum Freestyle-Training auf die Yuna Sand Dunes begeben. Weitab von neugierigen Zuschauern haben Sie genügend Zeit, das Handling Ihrer neuerworbenen Enduro anhand von ein paar Übungen zu erlernen.

Grundübungen

1. Damit Sie ein ausgeprägtes Gefühl für Gleichgewicht und Balance bekommen, sollten Sie versuchen, über die Kämme der Sanddünen zu fahren. Bei zukünftigen Rennen kommt Ihnen diese Übung zugute, wenn Sie Gegner am Fahrbahnrand der Piste überholen wollen.

Eine schwierige, aber lehrreiche Übung für den Gleichgewichtssinn!

2. Bodychecks vom Motorrad aus sind extrem heikle Angelegenheiten. Auch wenn Sie dabei als Sieger hervorgehen sollten, haben Sie mindestens ein bis zwei Sekunden verloren. Falls Sie womöglich zu Boden gehen, können Sie das Rennen abhaken. Integrieren Sie dafür einige Gegner ins Freestyle-Training. Fahren Sie nun von seitlich und von hinten an die Vorderleute heran und versuchen Sie, sie durch kurze Rempler aus dem Gleichgewicht zu bringen! Wenn Sie mit einem Gegner in der Luft kollidieren, hat meist der die besseren Karten, der sich oberhalb des Kollegen befindet.



Hätten die Konkurrenten die PC Action gelesen, wäre das nicht passiert.

3. Sie können Ihre Reaktionsfähigkeit erweitern, indem Sie versuchen, sich einem Fahrer an die Fersen zu heften und sich nicht abschütteln zu lassen! Dabei müssen Sie sich natürlich seinem Fahrstil und seiner Geschwindigkeit anpassen. Dadurch lernen Sie, in späteren Rennen Lücken vor Ihren Gegnern zu nutzen. Schließlich wollen Sie gewinnen!

Fahrzeugtuning

1. Setup Fahrmodell

Für welches Fahrmodell Sie sich entscheiden, ist von Ihrer Fahrweise und dem Kurs abhängig. Bei Strecken, auf denen Sie häufig beschleunigen müssen (viele Kurven, kurze Geraden), sollten Sie aufgrund der höheren Leistung im mittleren Drehzahlbereich dem A250-Motor den Vorzug geben. Ein guter Allrounder, mit dem Sie auf keiner Piste etwas falsch machen können, ist der B250-Motor.

2. Setup Reifen

Bei Strecken mit vielen Windungen und rutschigem Untergrund sollten Sie eine verstärkte Bodenhaftung für Ihre Reifen wählen. Sie laufen dabei weniger Gefahr, mit der Maschine wegzurutschen, allerdings erreichen Sie damit nicht die maximale Geschwindigkeit und Beschleunigung! Gegenteiliges gilt bei harten Pisten oder Parcours mit langen Geraden und weiten Kurven. Bei Supercross-Rennen hingegen sollten Sie ständig den Grip aufs Maximum setzen. So haben Sie bei kleineren Rempeleien besseren Bodenkontakt.

DIE ERSTE SEKUNDE

Wenn Sie beim Start den Stick zu sich heranziehen, um auf dem Hinterrad zu starten, sind Sie ein wenig schneller als auf beiden Rädern!



M



Alles auf einen Blick:
- Tips zum Baja
- Tips zu besonderen MX-Kursen
- Supercross
- Joystick-Akrobatik

3. Setup Fahrwerk

In der Regel können Sie alle vier Schieber als einen betrachten. Das heißt, Sie verschieben sämtliche Regler um dieselbe Länge. Bei weichen Strecken oder bei Strecken mit vielen Sprüngen bewegen Sie alle vier Regler nach rechts. Je weicher und sprungreicher der Kurs, desto stärker schieben Sie! Das war's auch schon.

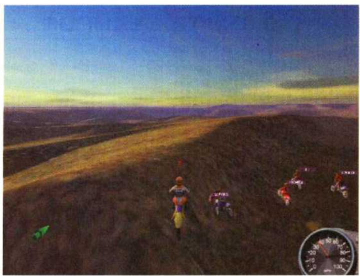
Tips zum Baja

1. Bei den weiträumigen Baja-Rennen sollten Sie sich nicht auf Karambolagen mit den Mitstreitern einlassen. Der einzige Punkt, an dem es eng zugehen wird, ist der erste Torbogen. Da die meisten Kollegen den Checkpoint mittig anvisieren und daher oft und gern kollidieren, suchen Sie sich Ihre Linie auf der weniger dicht befahrenen Außenseite. Ab dem zweiten Torbogen hat sich das Feld bereits soweit auseinandergezogen, daß Sie auch bei den folgenden Bögen allen Platz der Welt haben.



Weniger Gedränge erwartet Sie am Torbogenrand.

2. Achten Sie vor weiten Sprüngen unbedingt darauf, nicht schräg auf den kommenden Hügel zuzufahren. Sie verlieren durch den längeren Aufwärtsweg Geschwindigkeit, was wiederum den Sprung verkürzt. Aber auch Traktion werden Sie einbüßen. Je mehr Staub Sie aufwirbeln, desto stärker drehen Ihre Räder durch und desto langsamer kommen Sie voran. Dasselbe gilt bei der Landung auf einer Anhöhe. Auch hier müssen Sie im Idealfall im 90°-Winkel zum Hügelkamm landen!



Mit dieser Landung verlieren Sie wertvolle Sekunden!

3. Weite und hohe Sprünge sehen zwar spektakulär aus, kosten aber überflüssige Zeit. Daher sollten Sie, wenn sich die Möglichkeit ergibt, Mammutschanzen umfahren.



Toller Sprung – aber unter Ihnen fährt das Feld auf und davon!

Tips zu besonderen MX-Kursen

1. Flatlands

Blutige Anfänger sind auf dem einfachen, aber dafür langweiligen Kurs Flatlands gut aufgehoben. Bereits nach der dritten Runde ist Ihnen die Strecke soweit vertraut, daß bereits ein zweiter Platz an eine Schande grenzt.



Bodenwellen dürfen Sie ausschließlich auf dem Hinterrad befahren.

2. Bela's Bluegrass

Prinzipiell sollten Sie jeden Kurs in- und auswendig kennen, um nicht die Orientierung zu verlieren. Beginnen Sie Ihre MX-Abenteuer mit der Bela's Bluegrass, da dieser Kurs keine unfairen Fallen besitzt und Sie stets mit einem übersichtlichen Streckenverlauf verwöhnt!



Da hat sich der Pilot beim Sprung wohl etwas vertan.



Nach der Landung sitzt er dafür in der Falle.

3. Airborne Delivery

Wie der Name des Kurses Airborne Delivery schon sagt, erwarten Sie hier Sprungschanzen der ersten Güte. Da Sie aber cleverer als Ihre Gegner handeln, überlassen Sie der Konkurrenz die spektakuläre Zeitfalle! Umfahren Sie stattdessen die Hügel und gewinnen Sie Zeit, Positionen und die Anerkennung Ihrer Fans.

Schanzen bergen weitere, nicht zu unterschätzende Risiken. Sollten Sie vor dem Sprung den Hügel auch nur ein wenig falsch anfahren, blüht Ihnen eine Landung auf Abwegen, von denen Sie nicht mehr auf die reguläre Strecke zurückfinden!

4. Lost Paradise

Seine Tücken offenbart der Kurs erst beim zweiten Hingucken. Die Hügel sind dicht aufeinanderfolgend und in unterschiedlichen Abständen errichtet, so daß Sie bereits bei kleinen Fehlern die Kontrolle über Ihre Maschine verlieren. Versuchen Sie daher, nicht mit Vollgas über die mittelstarken Hindernisse zu fliegen, sondern lassen Sie den Gasbutton vor dem Sprung einen kurzen Moment los.

5. Gold Rush

Bei Gold Rush gilt genau das Gegenteil. Hier verlieren Sie, wenn Sie die Hügel nicht mit Vollgas überspringen. Insbesondere die flache, harmlos aussehende Erhebung nach der ersten Rechtskurve hat es in sich. Direkt danach erwartet Sie eine steile Wand, auf die selbst das Matterhorn neidisch wäre.

6. Pitfall

Dieser Kurs ist nur insofern aufregend, als er zwei große Schanzen besitzt, die sich kreuzen. Damit Sie nicht auf den Nervenkitzel bezüglich Karambolagen in der Luft verzichten müssen, sollten Sie zehn Gegner und zehn Runden aktivieren. Dadurch zieht sich das Feld nach der fünften Runde auseinander, und Sie haben die Gelegenheit, wunderschöne Abflüge hautnah zu erleben.



Dem Digi-Fahrer tut der Crash in einer halben Sekunde nicht weh.

Supercross

1. Im Vergleich zum Baja-Rennen oder den MX-Kursen wirken die künstlich angelegten Bahnen eher steril. Statt landschaftlicher Abwechslung steht hier kluges Taktieren im Vordergrund. Daher sollten Sie, wann immer Sie die Möglichkeit haben, nicht in der Mitte des Kurses fahren, sondern auf der Innenbahn. Bei Kurven können Sie dadurch die kürzere Linie befahren, auch wenn Sie dadurch ein wenig Geschwindigkeit einbüßen müssen. Die Rechnung geht in aller Regel auf! Außerdem beharken sich die Gegner in der Streckenmitte, so daß Sie als lachender Dritter davon profitieren können.



Freie Fahrt für clevere Fahrer

JOYSTICK-AKROBATIK

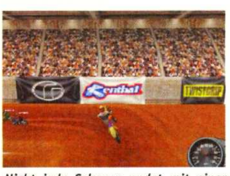
Die voreingestellte Konfiguration legt die Stunts auf die Buttons 3 und 4. Da Sie aber in diesem Fall den Finger von der Bremse nehmen müssen, empfehlen wir Ihnen, die Stunts auf die Tastatur zu legen (beispielsweise Y und X).



Die Stunts auf den Knöpfen 3 und 4 verleiten zu Fehlern.

2. Sie müssen stets ein waches Auge haben und den Abstand zu den hinteren Mitstreitern ab und an kontrollieren. Die Kollegen fahren nämlich nicht gerne hinter Ihnen her und revanchieren sich durchaus mit harten Bandagen.

3. Oftmals enden Sprungschanzen mit einer 90°-Kehre. Übermütige und lang andauernde Sprünge enden desöfteren an der Pistenwand. Lernen Sie auch hier die Strecke gut kennen. Im Zweifelsfall gehen Sie lieber vom Gas. Eine durch vorsichtiges Fahren verlorene Sekunde holen Sie schneller auf als zehn Sekunden durch einen unkontrollierten Abflug!



Nicht jede Schanze endet mit einer Auslaufzone!

4. Leider spendierten die Programmierer dem Spiel eine ärgerliche Eigenheit, sobald Sie für einen kurzen Zeitraum die reguläre Piste verlassen. Über Ihrem Kopf tickt nun eine Uhr, die Ihnen fünf Sekunden Zeit gibt, um zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie die Strecke verlassen haben. Auch wenn Sie dadurch keinerlei Vorteile erzielt haben oder nur einem gestürzten Fahrer ausgewichen sind, erweist sich das Programm als unnachgiebig. Weiterfahren bringt nix, also werfen Sie den Gegnern noch schnell ein paar Knüppel zwischen die Speichen! In Rambo-Manier sollten Sie versuchen, in den verbleibenden fünf Sekunden so viele Fahrer wie möglich vom Bike zu kicken! Dieses Verhalten ist zwar nicht besonders fair, das gleiche gilt aber auch für das der Digital-Kommissare.



Alles auf einen Blick:
- Freestyle
- Motocross Madness im Internet
- Randnotizen

Freestyle

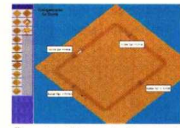
Beim Freestyle stehen Ihren Stunts die schönsten Fleckchen der Erde zur Verfügung. Egal, für welches Gebiet Sie sich entscheiden, eine Herausforderung werden Sie überall erleben. Auf jeden Fall steht Ihnen eine Mordsgaudi bevor, die Sie auch mit einfachen Sprüngen erleben werden!



Bis zu 16 unterschiedliche Akrobatenstücke wollen von Ihnen aufgeführt werden.

1. Deaktivieren Sie als erstes die Stunthilfe im Optionsmenü, da Sie sonst keinen Einfluß mehr darauf haben, welcher Stunt ausgeführt werden soll. Schließlich wollen Sie sich die Punkte verdienen und nicht Ihr PC!

2. Wenn Sie beim Sprung noch unerfahren sind, basteln Sie sich doch einfach Ihre eigene Übungsstrecke! Keine unwillkommenen Hügel oder unebenes Gelände werden Sie bei Ihren Konzentrationsübungen stören! Implementieren Sie zweimal den kurzen und zweimal den weiten Sprung, wobei Sie jeweils einen der Hügel um 180 Grad drehen.



Übersichtlicher Aufbau mit vier verschiedenen Kurven.

3. Nicht nur die schwierigen Kapriolen bringen Ihnen viele Punkte ein! Sie können auch mit einfachen und ungefährlichen Aktionen Ihr Punktekonto auffüllen. Wichtiger als Verrenkungen in luftiger Höhe sind die Weite Ihres Sprungs und die korrekte Landung!



Na, wer sagt's denn! 6.900 Punkte mit dem Dödel-Fender-Bender!

MM im Internet

Obwohl Microsofts jüngster Sproß das Licht der Welt erst vor kurzer Zeit erblickt hat, ist die Internetpräsenz schon enorm. Zukünftige Updates werden Ihnen sicherlich auf Bill Gates Homepage unter **http://www.microsoft.com/games/** *bereitgestellt.*

Vielversprechender sieht dahingehend schon Juannes Homepage aus. Neue Tracks, ein Diskussionsforum und jede Menge interessanter Links erwarten Sie unter: **http://members.xoom.com/mcmjean/**.

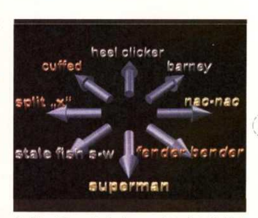
Haben Sie noch nicht genug? Dann widmen Sie auch folgenden Sites Ihre Aufmerksamkeit:

http://www.cal.shaw.wave.ca/~sadamson/index.htm
http://www.rli-net.net/~spreker/mocoracing.htm *oder*
http://mcmpit.allgames.com/

4. Um einen Überblick über die Schwierigkeit der Sprünge mit der phantasievollen Namensgebung zu erhalten, betrachten Sie bitte die nebenstehenden Abbildungen. Die Pfeile stellen die Richtung Ihres Joysticks dar. Die erste Grafik führt die Aktionen des ersten Stunt-Buttons und die zweite Abbildung die des zweiten Stunt-Buttons aus. Der Name in Gold weist auf einen schwierigen Sprung hin, die Namen in Silber auf einen mittelschweren. Die einfachen Sprünge, die auch auf kurzer Distanz zum Erfolg führen, sind aus Bronze „gegossen".



Ob Sie beim Cliff-Hanger genauso hilflos in der Luft hängen wie Sylvester Stallone im gleichnamigen Film???



Split „X" – einfach, punkteeinträglich und auch von weitem zu sehen!

Randnotizen

1. Beim Supercross-Stadion Pyramid glänzen die Zuschauer zwar durch Abwesenheit, aber dafür entschädigt Sie die phänomenale Architektur bei weitem.

2. Das Ende der Welt befindet sich nicht bei den großen Bergen! Mit etwas Geschick und einem enormen Anlauf können Sie auch diese Hürde bezwingen. Und zur Belohnung für Ihre Mühe gibt es danach einen Sprung ins Tal, der sich gewaschen hat.

Peter Gunn

Komplettlösung, Teil 1

KNIGHTS AND MERCHANTS

Auf acht Seiten geben wir Ihnen allgemeine Tips und Lösungen zu den ersten zehn Missionen des Aufbaustrategie-Hits Knights and Merchants. Den zweiten Teil gibt es natürlich nächstes Mal.

Allgemeine Tips

Wirtschaft

Eine gut funktionierende Wirtschaft ist die Voraussetzung für einen militärischen Erfolg. Sie müssen Baumaterial, Nahrung und Rohstoffe für die Rüstungsindustrie herbeischaffen.

Gehilfen

Die Gehilfen bilden das Rückgrat Ihrer Wirtschaft. Sie transportieren alle Waren von und zu den Betrieben. Achten Sie immer darauf, daß Sie genügend Gehilfen haben. Einen Mangel an Helfern bemerken Sie daran, daß die fertigen Erzeugnisse nicht aus den Betrieben abgeholt werden.

Bauarbeiter

Hüten Sie sich davor, zu viele Bauarbeiter auszubilden. Sie brauchen in den seltensten Fällen mehr als zehn Arbeiter, um Ihre Stadt auszubauen. Wer geschickt plant, kommt mit wenigen Arbeitern sehr schnell voran.

Straßennetz

Das Wegesystem zwischen Ihren Gebäuden spielt eine überaus wichtige Rolle! Wer zu wenige oder zu enge Straßen baut, wird sich sehr bald über Staus ärgern. Besonders vielbesuchte Gebäude müssen unbedingt mit breiten Straßen verbunden werden. Wenn Sie zu Beginn nicht genügend Steine haben, sollten Sie Platz für eine spätere Verbreiterung der Wege lassen.

Baumaterial

Holz und Steine sind für den Häuser- und Straßenbau unerläßlich. Sorgen Sie möglichst früh für ausreichend Baumaterial. Da der Straßenbau tonnenweise Steine verbraucht, ist es ratsam, zu Beginn mehr als nur einen Steinmetz zu errichten.

Nahrung

Der Anfangsbestand an Nahrung ist sehr bald aufgezehrt. Wenn Sie sich nicht rechtzeitig um neue Nahrungsvorräte kümmern, droht Ihrer Siedlung eine Hungersnot. Beobachten Sie genau, wie sich die Vorräte in Ihren Lagern verändern. Bedenken Sie auch, daß Sie später unbedingt Nahrungsreserven für Ihre hungrigen Truppen benötigen! Reservieren Sie frühzeitig große Grünflächen für Bauernhöfe.

WIRTSCHAFTSKREISLÄUFE



Die folgenden Angaben gelten bei einem guten Wegesystem, kurzen Transportwegen und ausreichend Gehilfen, die den Warentransport übernehmen.

Baumaterial

Ein Sägewerk kann die Baumstämme von zwei Holzfällern zu Nutzholz verarbeiten. Der Holzfäller schlägt zunächst immer den vorhandenen Wald, und erst, wenn kaum noch Bäume da sind, fängt er an, neue zu pflanzen. Errichten Sie deswegen zuerst eine Holzfällerhütte und ein Sägewerk. Den zweiten Waldarbeiter bauen Sie dann, wenn der erste in der Aufforstungsphase ist. So hat das Sägewerk kontinuierlich genügend Arbeit.

HOLZFÄLLER



SÄGEWERK



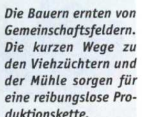
Bauernhöfe

Zuallererst müssen Sie Bauernhöfe errichten. Jeder Hof sollte ein 14-16 Quadrate großes Feld zur Verfügung haben. Wenn Sie zwei oder mehr Bauernhöfe nebeneinander bauen, so können Sie auch ein großes Gemeinschaftsfeld anlegen, das sich über die gesamte Breite der Höfe erstreckt. Sie können grob mit einem Bauernhof pro weiterverarbeitendem Betrieb (Mühle, Schweinezucht und Stall) rechnen, um genügend Korn zu produzieren.

BAUERNHOF







Die Bauern ernten von Gemeinschaftsfeldern. Die kurzen Wege zu den Viehzüchtern und der Mühle sorgen für eine reibungslose Produktionskette.



Alles auf einen Blick:
- Strategie
- Wirtschaftskreisläufe

Gold

Achten Sie auf Ihren Goldvorrat! Oft reicht Ihr Startkapital nicht aus, um alle benötigten Einheiten auszubilden. Sorgen Sie in diesem Fall rechtzeitig für Nachschub aus einem Goldbergwerk.

Rüstungsindustrie

Sobald Sie für das Wohl Ihrer Untertanen gesorgt haben, ist es an der Zeit, Waffen und Rüstungen für Ihr Heer zu produzieren. Sie sollten die Kaserne möglichst nah an der Front errichten. Die Rüstungsbetriebe müssen in der Nähe der benötigten Rohstoffquellen (Sägewerk, Gerber, Eisenschmelze und Kohlebergwerk) liegen, und die Transportwege zur Kaserne sollten ebenfalls möglichst kurz sein. Es empfiehlt sich, die Kaserne vor den Rüstungsbetrieben zu errichten, da sonst die fertigen Waffen und Rüstungen erst ins Lager geschafft und später in die Kaserne gebracht werden müssen. Dies kann fatale Folgen haben, wenn Sie schnell Truppen ausbilden wollen.

Die Siedlung

Eine geschickte Anordnung der Betriebe in Ihrer Stadt erspart Ihnen später viel Ärger. Grundsätzlich gilt: Der Weg vom Rohstoffbetrieb zum weiterverarbeitenden Haus sollte so kurz wie möglich sein. So sollte zum Beispiel das Sägewerk in direkter Verbindung zum Holzfäller stehen und der Schlachter eine Schweinezucht in der Nachbarschaft haben.

Expansion

Konzentrieren Sie sich beim Ausbau Ihrer Siedlung immer nur auf ein Vorhaben. Wenn Sie an verschiedenen Stellen Ihrer Stadt Baustellen errichten, kommen Sie nur sehr langsam voran, da Ihre Bauarbeiter und Gehilfen überlastet sind. Wenn Sie eine besonders große Stadt errichten, ist es oft ratsam, weitere Lagerhäuser und Gaststätten zu errichten. So verkürzen Sie die Wege Ihrer Untertanen und sparen wertvolle Zeit.

Bautip

Wenn Sie an einer bestimmten Stelle nicht bauen können (rotes X), genügt es meistens, die roten Felder mit einer Straße zu pflastern. Der Boden ist dann eingeebnet, und das Gebäude kann errichtet werden.

Strategie

In jeder Mission kommt es unweigerlich zu Kampfhandlungen. Das Kampfsystem von Knights and Merchants ist komplexer, als es zunächst erscheinen mag. Gute Feldherren können mit einer zahlenmäßig unterlegenen Truppe den Gegner besiegen. Die folgenden Taktiken sollen Ihnen helfen, das Schlachtfeld als Sieger zu verlassen:

Ausdauer

Die Ausdauer Ihrer Truppen hat keinerlei Einfluß auf deren Kampfkraft, sondern bestimmt nur, wie lange noch gekämpft werden kann. Mangelnde Ernährung kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden. Versorgen Sie deswegen Ihre Truppen mit Nahrung, bevor Sie einen großen Angriff starten. Wenn Ihre Einheiten nur die Grenzen bewachen, sollten Sie mit den Soldaten zu einem Lager marschieren, um Nahrung aufzunehmen. So vermeiden Sie lange Märsche Ihrer Gehilfen. Am besten teilen Sie Ihre Truppen so auf, daß sie abwechselnd zur Nahrungsaufnahme zurückmarschieren. Dadurch vermeiden Sie, daß Ihre Grenze unbewacht bleibt.

Truppenteile

Um siegreich zu sein, müssen Sie die Vor- und Nachteile der verschiedenen Waffengattungen gut kennen und ausnutzen. Mit Kavallerie gegen ein Heer von Lanzenträgern anzutreten, grenzt an Selbstmord.

Formationen

Die optimale Anordnung der Truppen hängt immer von der jeweiligen Kampfsituation ab. Grundsätzlich gilt jedoch, daß Bogen- und Armbrustschützen um jeden Preis vor der feindlichen Kavallerie und Infanterie zu schützen sind. Vermeiden Sie zu große Truppen.

WIRTSCHAFTSKREISLÄUFE

→→→

Lederproduktion

Aus den Häuten der Schweinezucht fertigt der Gerber Leder. Aus diesem Rohstoff fertigt der Schreiner in der Rüstungswerkstatt Lederrüstungen für Ihre Truppen. Da der Gerber ein äußerst flinker Arbeiter ist, kann er ohne weiteres die Häute von zwei Zuchtbetrieben verarbeiten. Das produzierte Leder reicht wiederum für zwei Rüstungswerkstätten aus.

GERBEREI



RÜSTUNGSWERKSTATT

Wurst

Würste sind das beste Nahrungsmittel überhaupt. Eine Portion Würstchen gibt Ihren Untertanen ca. 70% ihrer verbrauchten Energie zurück. Ein Metzger kann die Schweine von zwei Zuchtbetrieben verarbeiten. Da es einige Zeit dauert, bis ein Schwein geschlachtet wird, sollten Sie zunächst nur eine Schweinezucht bauen. Wenn aus den Ferkeln fette Säue werden, ist es an der Zeit, die Metzgerei zu errichten. Die zweite Schweinezucht sollten Sie etwas zeitversetzt zur ersten bauen. So sichern Sie eine stetige Versorgung mit Schlachtvieh.

SCHWEINEZUCHT



METZGEREI



Formationen zu je neun Einheiten haben sich als äußerst praktisch erwiesen.

Flankenangriffe
Eine Attacke von hinten oder von der Seite ist weitaus effektiver als ein Frontalangriff. Besonders Reiter und Infanterie im Sturmangriff eignen sich für Flankenangriffe. Sehr erfolgreich können Sie sein, wenn Sie es schaffen, die Bogenschützen des Gegners zu flankieren.

Angriff ist die beste Verteidigung?
Bei Knights & Merchants muß man dieses Sprichwort umdrehen. Es ist immer effektiver, den Gegner zu einem Angriff zu bewegen, als selber direkt zu attackieren. Wenn Sie auf eine feindliche Stellung treffen, können Sie mit einigen Bogenschützen das Feuer eröffnen, um sich sofort in den Schutz der eigenen Stellungen zurückzuziehen. Der Gegner ist zunächst nur auf die Bogenschützen fixiert und verfolgt diese. So können Sie den Feind weit in Ihr Gebiet locken und ihm mit vorsorglich plazierten Einheiten in den Rücken fallen.



Die Lanzenträger schützen die Bogenschützen vor der gegnerischen Kavallerie. Ein Trupp Schützen marschiert über die Brücke nach Westen, um den Gegner zu einem Angriff auf die Verteidigungslinien zu provozieren.



Die Lanzenträger und Bogenschützen bilden die ersten Reihe dieser Angriffsformation. Sobald der Gegner reagiert, ziehen sich diese Truppen zurück, um der eigentlichen Streitmacht Platz zu machen.

WIRTSCHAFTSKREISLÄUFE



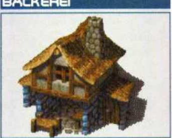
Brot

Bäckerei und Mühle stehen in einem 1:1-Verhältnis. Brot regeneriert ca. 50% der Ausdauer Ihrer Bürger.

MÜHLE

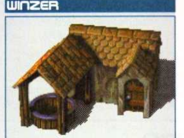


BÄCKEREI



Weingüter

WINZER



Der Winzer ist völlig autark und benötigt keinen weiterverarbeitenden Betrieb zur Herstellung von Wein. Der produzierte Traubensaft wird direkt ins Lager oder in den Gasthof gebracht. Ein Winzer kann von einem 12-14 Quadrate großen Feld ernten.
Wie bei den Bauernhöfen können Sie auch hier breite Gemeinschaftsfelder errichten. Vorsicht: Der Bau von Weinfeldern verbraucht sehr viel Holz. Stellen Sie sicher, daß Sie genügend Nutzholz auf Lager haben.
Leider frischt Wein nur ca. 30% des Ausdauerbalkens eines Dorfbewohners auf. Wenn Sie einmal den Vorrat des Gasthofes genau beobachten, werden Sie feststellen, daß einige hungrige Untertanen erst eine Portion Brot oder Wurst vertilgen und dann noch mit Wein nachspülen. Wenn also neben Wein auch genügend Brot und Wurst vorhanden ist, kehren Ihre Leute stets komplett gesättigt aus dem Wirtshaus zu ihrer Arbeit zurück.

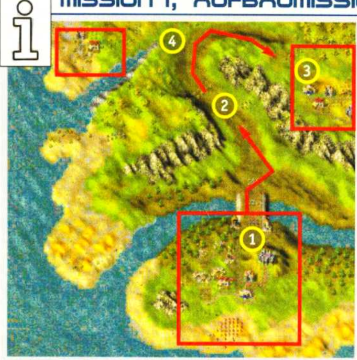


Diese drei Winzer ernten von einem großen Gemeinschaftsfeld. Diese Methode ist platzsparend und sorgt für eine gute Auslastung der Weinbauern.

Gegenoffensiven
Wenn Sie dem gegnerischen Heer schwere Verluste beigebracht haben, ist es an der Zeit, einen aggressiven Gegenangriff zu starten. Wenn Sie es schaffen, bis zu den wichtigen Gebäuden des Feindes vorzustoßen, können Sie oft die Mission frühzeitig für sich entscheiden.

Angriff auf die Stadt des Gegners
Wenn Sie bis zur gegnerischen Stadt vorgestoßen sind, gilt es, den Gegner so schnell wie möglich kampfunfähig zu machen. Die wichtigsten Ziele sind die Kaserne und die Schule, damit der Feind keine neuen Einheiten ausheben kann. Gegnerische Wachttürme sollten Sie unbedingt mit dem Reichweitenvorteil von Bogenschützen bekämpfen. Sie können Türme auch direkt angreifen, wenn der Soldat seinen Posten verläßt, um zum Essen zu gehen.

MISSION 1, AUFBAUMISSION





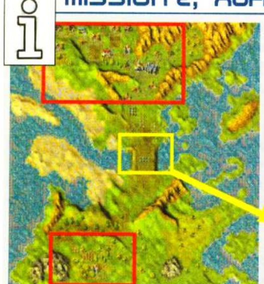
Die Infanterie im Süden hat den Gegner angelockt und sich sofort zurückgezogen. Der Feind verfolgt Ihre Einheiten und übersieht dabei die Milizen (links im Bild), die nun seitlich auf die Bogenschützen des Widersachers einstürmen. Im Nahkampf haben die Schützen keine Chance.

1. *Gleich zu Anfang von Knights and Merchants werden Sie mitten in eine Schlacht geschickt. Ihnen stehen drei große Milizverbände im Süden zur Verfügung, um den Gegner zu besiegen. Greifen Sie so schnell wie möglich mit allen verfügbaren Einheiten in das Kampfgeschehen ein. Nach dem Kampf sollten Sie noch etliche Einheiten übrig haben. Besetzen Sie mit diesen Truppen nun zunächst die Brücke im Norden, während Sie in Ihrem Dorf die Schäden des Angriffes beheben. Sie sollten für Nutzholz sorgen und eine Waffenwerkstatt errichten. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder bauen Sie ein komplettes Dorf auf und bilden nach und nach Truppen für den Gegenschlag aus, oder Sie marschieren gleich weiter.*
2. *Als kühner Feldherr entscheidet man sich natürlich für die zweite Möglichkeit. Nördlich der Brücke steht der Gegner mit einigen Lanzenträgern, die einen Trupp Bogenschützen bewachen. Wenn Sie die Lanzenträger zu einem Angriff provozieren, können Sie ihn weit nach Süden locken und mit Ihrer Miliz von hinten angreifen.*
3. *Mit dieser Taktik können Sie sich dann bis zum Dorf des gelben Gegners in der nordöstlichen Ecke der Karte vorkämpfen. In der Zwischenzeit sollten Sie einige Langbögen produzieren. In Ihrem Lager sind bereits Lederrüstungen vorhanden, so daß Sie schon bald einen Trupp Bogenschützen ausheben können.*
4. *Erkunden Sie nun vorsichtig das Gebiet nordöstlich der Brücke. Auf der Anhöhe werden Sie auf einen 8er-Trupp Infanterie treffen. Mit einem kleinen Trick ist auch dieser Feind schnell bezwungen. Positionieren Sie Ihre Truppen an dem schmalen Durchgang zur gegnerischen Basis. Der Infanterietrupp wird bald hungrig. Mit Ihren neu ausgehobenen Bogenschützen können Sie die Gehilfen auf dem Weg zur Infanterie abfangen. Wenn keine Gehilfen mehr übrig sind, rafft der Hungertod den Gegner dahin. Alternativ können Sie natürlich auch die Basis direkt angreifen.*



Im Schutz der Miliz können die Schützen auf den Gegner feuern.

MISSION 2, AUFBAUMISSION



Rechts: Im Schutz der Axtkämpfer feuern die Bogenschützen auf die Miliz des Gegners. Sollte einer der feindlichen Soldaten dem Pfeilhagel entkommen, trifft er auf die Axtkämpfer in der ersten Reihe.

1. *Ziehen Sie sofort mit Ihren Einheiten nach Norden, bis Sie auf den schmalen Übergang treffen. Formieren Sie Ihre Truppen dort in Verteidigungsstellung.*
2. *Während Sie an Ihrer Stadt bauen, erhalten Sie schon bald die Meldung, daß der Gegner sich zu einem Angriff vorbereitet. Ihr anfängliches Heer kann dieser Attacke Paroli bieten, aber Sie werden starke Verluste gegen die feindliche Kavallerie hinnehmen müssen.*
3. *Ihr Widersacher hält zwei große Miliz-Trupps sowie eine große Bogenschützen-Einheit parat. Versuchen Sie, mit Ihren Truppen das Gelände soweit zu erkunden, daß Sie die Feindbewegungen beobachten können.*
4. *Nun schickt Ihr Feind hin und wieder kleine Truppen nach Süden über die Enge, die Sie ohne weiteres abfangen können.*
5. *Ihr militärisches Ziel sind zwei starke Bogenschützen-Trupps sowie Verstärkung für Ihre Infanterie. Es ist durchaus möglich, mit 18 Bogenschützen (2 Trupps à 9 Mann) und einer Handvoll Infanterie den Gegner zu schlagen (siehe Screenshot).*

MISSION 3, TAKTIKMISSION

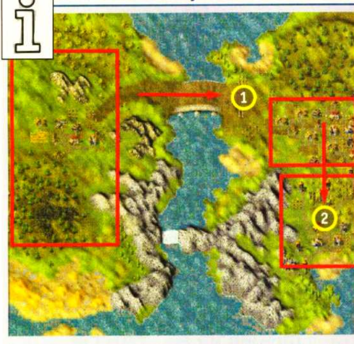


Hierbei handelt es sich um die erste reine Taktikmission. Sie müssen also keine Stadt aufbauen.
Wie Sie auf dem Screenshot gut erkennen können, bietet die Anhöhe südöstlich Ihres Startpunktes eine ideale Verteidigungsposition. Sie müssen so schnell wie möglich Ihre Schützen auf der Anhöhe plazieren und die Infanterie jeweils mit östlicher und südlicher Ausrichtung vor die Bogenschützen stellen. Die Angriffe kommen zunächst aus dem Osten, dann aus Süden. Vermeiden Sie unbedingt, daß Ihre Schützen angegriffen werden.



Die Infanterie hat in dieser Schlacht nur die Aufgabe, den Ansturm der Feinde aufzuhalten und so die Bogenschützen zu verteidigen.

MISSION 4, AUFBAUMISSION

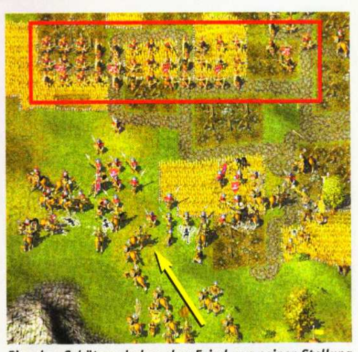


Östlich der Brücke wartet der Gegner bereits auf Sie. Er hat zwei Dörfer am anderen Ufer des Flusses, eines im Norden, eines im Süden.

1. *Sie können mit geschickter Taktik den Gegner ziemlich zu Anfang zu einem Angriff zu provozieren und das Feld als Sieger verlassen. Mit Ihren Lanzenträgern können Sie die Kavallerie aufhalten, die Infanterie flankiert die gegnerischen Bogenschützen, sobald diese über die Brücke kommen. So können Sie die gesamte Streitmacht des oberen Dorfes in den ersten Spielminuten aufreiben. Sollte es beim ersten Mal nicht klappen, versuchen Sie es ruhig häufiger. Früher oder später greift Sie dieser Gegner nämlich von alleine an, hat dann aber schon munter Einheiten produziert. Wenn Sie erfolgreich waren, sollten Sie so schnell wie nur irgend möglich in das feindliche Dorf marschieren und die Schule vernichten. Danach können Sie sich noch das Lagerhaus und die Kaserne vorknöpfen.*
2. *Das Dorf im Südosten ist durch Wachtürme gesichert, und ein beachtliches Feindesheer schützt die Grenze. Dieser Gegner greift Sie jedoch nicht von sich aus an. Daher macht es auch nichts, wenn Sie bei der ersten Attacke fast Ihr ganzes Heer einbüßen. Für den Angriff auf den zweiten Stützpunkt sollten Sie 3-4 Trupps Lanzenträger, 4-6 Trupps Bogenschützen und 2-4 Trupps Kavallerie (je Trupp 9 Einheiten) aufbieten. Dann locken Sie den Feind wie gewohnt zu einem Angriff. Mit der Kavallerie können Sie von den Flanken in das Kampfgeschehen eingreifen.*

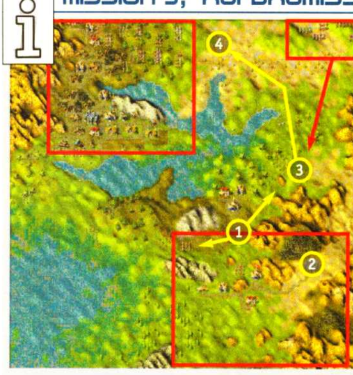


Nach der ersten Schlacht zerstören Sie das erste feindliche Dorf, um das Schlachtfeld von störenden Gebäuden zu reinigen. Die Lanzenträger stehen in Verteidigungsformation vor den Bogenschützen.



Einzelne Schützen haben den Feind aus seiner Stellung gelockt. Die gegnerische Kavallerie wird nun von den Lanzenträgern in Schach gehalten, während die Schützen aus sicherer Entfernung auf den Feind feuern. Kavallerie greift bei Bedarf seitlich in das Kampfgeschehen ein.

MISSION 5, AUFBAUMISSION



Gleich zu Beginn der Mission entbrennen Kämpfe an drei Fronten. Es ist äußerst wichtig, daß Sie Ihre Truppen schleunigst zu den Brennpunkten dirigieren.

1. *Teilen Sie die Bogenschützen in zwei Gruppen auf. Mit einem Trupp unterstützen Sie Ihre Infanterie im Westen, der andere gibt den gelben Lanzenträgern Feuerschutz.*
2. *Ziehen Sie Ihre Lanzenträger sofort zu Ihrer Kaserne. Dort greift gegnerische Kavallerie an.*
3. *Wenn Sie die ersten Minuten überstanden haben, sollten Sie sich zunächst um die nördliche Grenze kümmern (bei den gelben Lanzenträgern). Hier wird der Gegner nach der ersten Attacke noch zwei weitere Male zuschlagen. In Ihrer Kaserne sind schon Lanzen und Rüstungen für neun neue Lanzenträger vorhanden, die Sie schnellstmöglich ausbilden sollten, um die nördliche Grenze weiter zu verstärken. Sind die ersten Angriffswellen überstanden, können Sie sich um den Dorfausbau kümmern. Achten Sie darauf, daß Sie sehr bald Nahrungsmittel für Ihre hungrigen Truppen benötigen.*
   Überspringen Sie Holzwaffen – bauen Sie lieber möglichst früh Kohle und Eisen ab, um Pikeniere und Armbrustschützen auszubilden. Verstärken Sie nach und nach Ihre Truppen im Norden durch neue Aushebungen.



Gleich zu Anfang der Mission müssen Sie sich gegen Angriffe an drei Punkten zur Wehr setzen. Dieser Trupp gegnerischer Späher hat es auf Ihre Kaserne abgesehen. Zum Glück waren die Lanzenträger rechtzeitig zur Stelle...



Lanzenträger und Bogenschützen unterstützen die Waffenbrüder des gelben Mitspielers. An diesem Punkt greift der Gegner wiederholt mit schweren Kavallerie-Trupps an. Ohne Ihre Hilfe sind die gelben Soldaten verloren.

4. *Mit drei bis vier Armbrustschützen-Trupps und drei Regimenten Pikenieren können Sie dann den Vorstoß in Richtung Nordosten wagen. Ihre übriggebliebenen Lanzenträger und Bogenschützen sollten Sie nutzen, um die feindlichen Truppen zu einem Angriff zu provozieren und sie so in das Feuer Ihrer Armbrustschützen zu locken.*



Mit einer großen Streitmacht stoßen unsere Truppen in das Herz der gegnerischen Siedlung vor. Der letzte Widerstand wird gebrochen, und die Mission ist gewonnen.

MISSION 6, TAKTIK

Die befreundeten gelben Lanzenträger marschieren gleich nach Norden. Nutzen Sie Ihre Einheiten, um den Feind bei den Punkten (1) und (2) aufzuhalten. Positionieren Sie die Bogenschützen direkt hinter dem Hügel. Der Clou an dieser Mission ist, sofort mit einem Reitertrupp südlich um den Hügel zu reiten, um den gegnerischen Schützen in den Rücken zu fallen (siehe roter Pfeil im Screenshot).

MISSION 7, AUFBAUMISSION

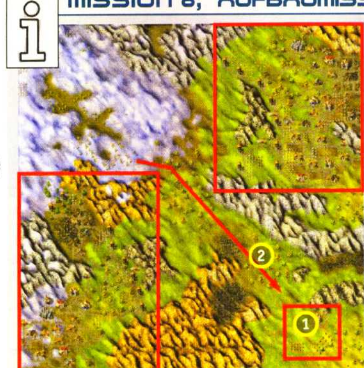


1. *Gleich zu Anfang greift Sie der Gegner an. Bewachen Sie Ihre Bogenschützen mit der Infanterie. Teilen Sie Ihre Kavallerie in zwei Gruppen auf. So können Sie über die Flanken in das Kampfgeschehen eingreifen.*
   Bauen Sie nun rasch Ihre Basis aus. Stoßen Sie nach Norden und dann über die Kohlevorkommen hinweg nach Westen vor. Sie sollten möglichst bald das zweite Lagerhaus erreichen (X). Hier finden Sie viele wertvolle Rohstoffe, um Ihre Waffenproduktion anzukurbeln. Wenn Sie bereits frühzeitig Kohle und Eisen fördern, können Sie später sehr schnell Eisenwaffen produzieren.
2. *Wenn Ihre Wirtschaft floriert, können Sie an diesem Punkt eine waagrechte Reihe aus 4-5 Wachtürmen errichten. Hinter den Türmen positionieren Sie Bogen- und Armbrustschützen. Zur Abwehr der feindlichen Kavallerie sollten Sie noch einige Pikeniere ausbilden.*
3. *Bringen Sie nun einen kleinen Trupp Bogenschützen in Reichweite des Gegners auf die Brücke. Sobald Ihr Feind reagiert, ziehen Sie sich in den Schutz der Türme zurück. Ihr Gegner wird sich an dieser Verteidigung die Zähne ausbeißen. Wiederholen Sie diese Taktik, bis der Feind seine Truppen verbraucht hat.*
4. *Nun können Sie Ihrerseits den Angriff starten und sich den gegnerischen Wachtürmen an der Brücke widmen. Ist das erste Dorf vernichtet, müssen Sie nur noch den zweiten Außenposten des Feindes im Nordwesten überrennen.*

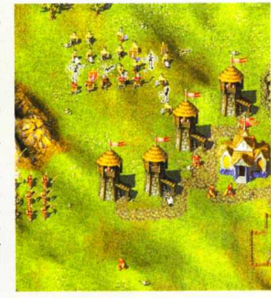


Durch Bogenschützen angelockt rennt der Gegner direkt in diese massive Verteidigungsanlage.

MISSION 8, AUFBAUMISSION

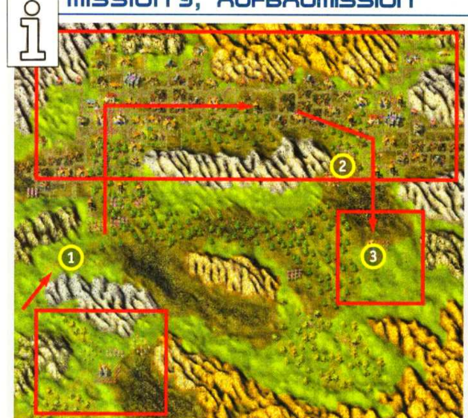


1. *Schon kurz nach Beginn der Mission stürmt eine schier unbesiegbare Armee Barbaren auf Ihren Stützpunkt zu. Um diese Attacke abwehren zu können, müssen Sie sofort ein Schulhaus und drei bis vier Wachtürme bauen. Mit Ihren Einheiten und den Türmen können Sie den Ansturm vernichten. Wenn Sie die ersten Attacken überlebt haben, geht es an den Ausbau der Stadt. Dehnen Sie sich nach Nordwesten aus. Vorsicht: Sie haben nicht allzuviel Zeit, bevor die Barbaren wieder zuschlagen. Der zweite Angriff erfolgt ca. 1,5 Stunden nach Spielbeginn. Konzentrieren Sie sich daher auf den Ausbau Ihrer Armee mit Lanzenträgern und Bogenschützen. Eisenwaffen können Sie später für den Angriff auf die gegnerischen Dörfer bauen.*
2. *An dieser Stelle sollten Sie den Feind empfangen. Bauen Sie zur Unterstützung Ihrer Truppen einige Wachtürme. Als erstes greift der westlich gelegene Gegner an, ca. eine halbe Stunde später der Widersacher aus dem Norden.*
3. *Während Sie stetig Ihre Verteidigung weiter ausbauen, können Sie mit einzelnen Trupps auf die feindlichen Stellungen vorrücken. Locken Sie so den Gegner zu Ihrer Verteidigungslinie. Wenn Sie Eisenwaffen produzieren können und Ihre Verteidigung perfekt steht, können Sie Angriffstruppen ausheben, um die Dörfer anzugreifen. Konzentrieren Sie sich bei Ihren Attacken zunächst auf den westlichen Gegner. Vorsicht: Der Feind hält Reserven in den Städten.*



Vor dem ersten Angriff bleibt Ihnen gerade genug Zeit, um eine Schule und drei bis vier Wachtürme zu bauen. Nur mit der Unterstützung dieser Türme können Sie die schwere Attacke der Barbaren überleben.

MISSION 9, AUFBAUMISSION





Geschickt wurden die gegnerischen Truppen in die Reichweite unserer Armbrustschützen gelockt. Im Hagel der Bolzen hat der Gegner keine Chance.

Mit einem Trick können Sie diese Mission in recht kurzer Zeit gewinnen. Der Gegner verfügt über eine riesige Stadt im Norden, die jedoch recht schwach bewacht wird. Sie müssen Ihre Stadt gar nicht großartig ausbauen, eine Schule, ein Gasthof und eine Kaserne sind völlig ausreichend. In Ihrem Lager befinden sich Waffen für einen Trupp Kavallerie, den Sie möglichst bald ausheben sollten.

1. *Locken Sie die Truppen des Feindes an. Achten Sie auf die Türme und die Bogenschützen des Gegners. Sobald die Truppen vernichtet wurden, können Sie sich nach und nach durch die Stadt vorarbeiten. Schalten Sie dabei mit Ihren Bogenschützen alle Wachtürme aus.*
2. *Wenn Sie sich bis in Sichtweite des östlichen Schulhauses vorgekämpft haben, werden die restlichen Truppen Sie angreifen. Auch diese Attacke können Sie mit Ihren Truppen abschlagen. Vernichten Sie danach die restlichen Türme, Lager, Schulen und Kasernen.*
3. *An diesem Punkt baut der Gegner eine zweite Stadt auf, um seine Truppen mit Nahrung zu versorgen. Erstmals repariert Ihr Feind beschädigte Gebäude und errichtet vernichtete Bauwerke neu. Da der Gegner hier keine Kaserne baut, verfügt er lediglich über einige Bogenschützen, Kavallerie und Infanterie. Sie können mit Ihren wenigen Einheiten auch diesen Stützpunkt vernichten: Greifen Sie immer wieder mit kleinen Trupps an und ziehen Sie sich zurück, sobald der Gegner reagiert. So können Sie die Wachtürme und das Lager im Norden vernichten. Mit einzelnen Reitern ist es dann möglich, die Gehilfen nach und nach auszurotten. Alternativ können Sie natürlich auch Ihre Stadt ausbauen und eine neue Armee ausheben, um dem Widersacher den Garaus zu machen.*



Durch kurze Attacken gegen den zweiten gegnerischen Stützpunkt können Sie viel Schaden an wichtigen Einrichtungen verursachen. Bei dieser Taktik ziehen Sie sich immer zurück, wenn der Gegner Anstalten macht, Sie anzugreifen. Wenn Sie die Wirtschaft genügend schädigen, verhungern die feindlichen Truppen auf dem Schlachtfeld.

MISSION 10, TAKTIKMISSION



Ziehen Sie alle Ihre Truppen sofort nach Osten. Formieren Sie Ihre Einheiten wie gewohnt: Infanterie vor den Schützen, Kavallerie an den Flanken. Der Schlüssel zum Erfolg liegt bei dieser Mission darin, den Gegner mit einer geordneten Kampfformation anzugreifen. Wenn Sie einfach Ihre Truppen ungeordnet in die Schlacht werfen, haben Sie nicht den Hauch einer Chance. Achten Sie darauf, daß Ihre Kavallerie nicht auf Lanzenträger oder Pikeniere stößt. Sie müssen den Gegner besiegen, bevor das Lagerhaus zerstört wird, da sonst die Mission verloren ist.

Eile mit Weile: Um diese Mission zu gewinnen, müssen Sie geordnet und koordiniert vorgehen. Wer einfach drauflos stürmt, wird hier nicht den Sieg vom Schlachtfeld tragen.

Komplettlösung
X-FILES THE GAME

Nach Einsätzen im Fernsehen und Kino bewältigen die Special Agents Scully und Mulder ihre Fälle nun auch auf dem PC. Wie Sie den mysteriösen Fall aus den X-Akten lösen, verraten wir Ihnen in unserer ausführlichen Komplettlösung.

1. Die digitalen X-Akten halten bis ins kleinste Detail eine schiere Flut von Anspielungen und Querverweisen auf die Serie bereit. Wer sich im Kult zwischen Wissenschaft und Transzendenz, also mit Haut und Haar, verlieren möchte, sollte seine Aufmerksamkeit auch auf jene Objekte lenken, die für den eigentlichen Spielverlauf völlig ohne Belang sind.

2. Reizen Sie alle Dialoge unbedingt bis zur letzten Silbe aus. Die Reihenfolge, in der Sie Ihre Textpassagen aufsagen, bleibt zwar ohne Bedeutung, doch das vollständige Abarbeiten der Gesprächsthemen ist unerläßlich, wenn Sie sich wertvolle Tips nicht entgehen lassen wollen. Teilweise verweigert das Programm sogar jegliche Weiterentwicklung, bis alle Aspekte tatsächlich angerissen wurden.

3. Studieren Sie Schriftquellen exakt und mit Hingabe. Oft wird Ihnen auf diese Weise ein nützlicher Hinweis in den Schoß fallen, ansonsten profitiert von Ihrem Lesetrieb zumindest die Spielatmosphäre.

4. Nehmen Sie sich für die Spurensuche an Tatorten viel Zeit, damit wirklich kein Indiz unentdeckt bleibt. Scheint Ihnen die Darstellung der Beweisstücke dabei zu unscharf oder zu dunkel, überprüfen Sie die Kontrastabstimmung Ihres Monitors – notfalls hilft auch das Herunterlassen sämtlicher Rolläden im Computerzimmer.

5. Sowohl Direktor Skinner als auch Dienststellenleiter Shanks stehen dem Spieler per E-Mail mit Rat und Tat zur Seite. Letzterer wirft in seinem Büro sogar bereitwillig einen persönlichen Blick auf Ihre PDA-Notizen. Reicht all dies nicht aus, dürfen verzweifelte Seelen im Optionsmenü außerdem die „Künstliche Intuition" aktivieren, welche fortan geistreiche Vorschläge unterbreitet.

6. Wenn Ihnen unklar ist, wo das Spiel seinen weiteren Verlauf nehmen könnte, statten Sie zunächst Ihrer Dienststelle und anschließend Ihrem Appartement einen Besuch ab. Beide Orte fungieren nicht selten als Brücke zu neuen Abschnitten. Besonders im Anschluß an nächtliche Aktionen gilt die Faustregel: Im Zweifelsfall ein Nickerchen machen!

7. Die X-Akten bieten viel Freiraum zur Interaktion mit der Spielwelt. Ohne vorher abzuspeichern sollten Sie sich jedoch auf keinerlei Experimente einlassen: Schon das ungebetene Betatschen wohlgeformter Kolleginnen hat eine Suspension zur Folge.

8. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade im Hauptmenü wirken sich ausschließlich auf die spärlich gestreuten Action-Sequenzen aus! Passionierte Denksportler müssen sich für die niedrigste Stufe dementsprechend nicht schämen.

9. Man munkelt, die „Verborgenen Meldungen" hätten einen positiven Einfluß auf die geistigen Kapazitäten des Spielagenten. Vordergründig fressen sie lediglich Systemressourcen, das muß klar sein...

10. Ihre Vorgesetzten wollen in regelmäßigen Abständen über den aktuellen Stand der Ermittlungen unterrichtet werden. Merke: Kleine Gesten erhalten die Freundschaft.

SPEICHERTRI-X-EREI

Offiziell haben die Programmierer für den gesamten Spielverlauf drei erbärmliche Speicherplätze vorgesehen, was im Hinblick auf die Risikofreudigkeit mancher Freizeitagenten eindeutig zu wenig wäre! Hält man jedoch die Umschalt-Taste gedrückt, während man in das Speichermenü überwechselt, erscheint ein gediegenes Windows-Dialogfenster, in dem Spielstände nach Belieben und ganz ohne Limit angelegt werden können. Selbstverständlich muß während des Ladevorgangs dann ebenso verfahren werden! Übrigens funktioniert der praktische Shortcut ALT-S auch mit den zusätzlichen Save-Games einwandfrei...





Alles auf einen Blick:
- 2. April 1996

2. APRIL 1996

Die FBI-Außenstelle in Seattle

Wie bringe ich die Dinge ins Rollen?

Lassen Sie sich an Ihrem Schreibtisch nieder und harren Sie der Dinge, die da kommen mögen... Nach dem bald folgenden Anruf bewegen Sie sich zielstrebig in Richtung Chefbüro.

Wie und wo meldet man Vermißte?

An diesem Punkt bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten. Nummer eins: Sie klären Agent Cook in freundlicher Manier über das bislang Geschehene auf und bitten ihn, alles Nötige zu veranlassen. Nummer zwei: Sie machen die Arbeit selbst, setzen sich an Ihren PC und schicken die Meldung per APB raus.

Wie finde ich das Paßwort für meinen PC heraus?

Schauen Sie sich in Ihrem Appartement um und richten Sie Ihr Augenmerk auf die diversen Bilder und Bücher zum amerikanischen Sezessionskrieg: Zweifelsohne liegt hier eine Ihrer Leidenschaften verborgen! Wenn Sie weiterhin das Reißbrett in Ihrem Büro betrachten, fällt Ihnen vielleicht eine Ansichtskarte auf: Bei SHILOH fand eines der größten Bürgerkriegsgemetzel statt!

Muß das Paßwort jedesmal erneut eingegeben werden?

Eigentlich schon. Aber unter uns Agenten: Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das „O" von WILLKOMMEN (im Begrüßungsbildschirm) überbrückt diese Hürde ein ums andere Mal, ohne daß der Rest des FBI davon Wind bekommt.

Wo sind die Akten, die ich an Cook übergeben soll?

Noch liegt der Ordner fein säuberlich sortiert auf Ihrem Schreibtisch. Teilen Sie dem Kollegen die neue Stallorder mit, bevor Sie ihm den Aktenhaufen überreichen – und schon haben Sie freie Hand für wichtigere Dinge...

Per PDA geht's über Stock und Stein: Dieses Gerät werden Sie oft zu sehen bekommen!



Ich fühle mich so nackt... wo ist meine Ausrüstung?

Der intime Teil, also: Handschellen, Pistole und Dienstmarke, befinden sich in Ihrer Schreibtischschublade. Das unpersönliche Zeug – wie Fernglas, Dietrich, digitale Kamera, Taschenlampe, Nachtsichtgerät und die Werkzeuge zur Beweissicherung – können Sie aus dem Regal im Konferenzraum holen.

Das Motel „Comity Inn" in Everett

Die junge Dame an der Rezeption verweigert die Aussage...

Ganz im Stile eines Inspektor Columbo müssen Sie hier lediglich Ihre Dienstmarke zücken und möglichst naiv aus der Wäsche gucken.

Was sollte ich aus Mulders Zimmer mitnehmen?

Wirklich einstecken können Sie nur Chungs Buch „From Outer Space". Allerdings sollten Sie den Aktenordner auf Mulders Bett ebenso einmal genauer unter die Lupe nehmen wie die Überreste seiner Saufeskapade und die Ufo-Zeitung „Magic Bullet".

Wie sieht es in Scullys Räumlichkeiten aus?

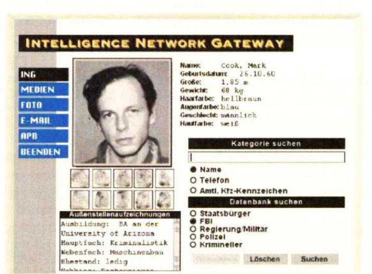
Vergessen Sie unter keinen Umständen den grauen Laptop! Ansonsten bleibt Ihnen ausreichend Zeit für Bibelstudien und ein Gespräch mit Skinner, in dem Sie auf die Telefonabrechnung des Motels zu sprechen kommen.

Was fange ich mit den Telefonnummern und dem Autokennzeichen an?

Fahren Sie zurück nach Seattle und jagen Sie beides durch die FBI-Datenbank. Haben Sie alles korrekt eingegeben, ergibt sich folgendes: Hinter der „206-555-0182" verbirgt sich ein Lager in den Docks, über die „1-202-555-0149" können Sie ein kurzes Schwätzchen mit einem der Seriencharaktere halten, und das Kennzeichen „621517-Wash" gehört zu einem normalen Mietwagen.

Was geschieht mit Scullys Laptop?

Sobald er im Büro verstaut ist, melden Sie sich via Handy bei der FBI-Abteilung für Computerverbrechen. (Die entsprechende Nummer ist im Kurzwahl-Menü gespeichert.) Da dort je-



Die FBI-Datenbank verfügt über Informationen in Hülle und Fülle.

doch niemand abhebt, bleibt das Beweisstück vorerst liegen...

Wie lautet das Paßwort für Scullys Laptop?

Das ist eine Frage, auf die Millionen Fans in zahlreichen Ländern sicher gerne eine Antwort hätten – wir haben sie leider nicht. Sollten Sie wider Erwarten auf den richtigen Code stoßen... Sie kennen unsere Verlagsanschrift!

Ein Hafenlager in Seattle

Wie gelange ich in das Innere der Halle?

Setzen Sie unauffällig und schnell Ihren Dietrich ein, um das störrische Vorhängeschloß am Haupteingang zur Kapitulation zu bewegen – besondere Situationen erfordern besondere Maßnahmen!

Welche Indizien gilt es zu sichern?

Zunächst einen großen Blutfleck auf dem Hallenboden sowie die dazugehörige Pistolenkugel, welche nach dem Durchschuß geradewegs in einen Pfeiler einschlug. Darüber hinaus eine handelsübliche Zigarettenkippe und ein schwarzes Pulver, das in schweren, klobigen Holzkisten aufbewahrt wird. Fertig. Allerdings könnte sich das ganze Unterfangen mitunter nervig gestalten, weil die gesuchten Objekte extrem unscheinbar ausgefallen sind (siehe Kasten „Beweissicherung"). Um die Fundsachen einsammeln zu können, müssen Sie übrigens das Spezialwerkzeug verwenden!

Wie kriege ich die Holzkisten auf?

Aus dem kleinen Büro, in welchem Skinner ohne Unterlaß herumstöbert, führt eine schmale Stiege in das Obergeschoß der Lagerhalle. Mit Hilfe der Taschenlampe sollte es Ihnen eigentlich problemlos möglich sein, dort oben ein praktisches Brecheisen aufzutreiben. Damit zurück und – Knacks!

Wo finde ich Leute, die etwas gesehen haben könnten?

Auf der Rückseite des Geländes liegt ein kleiner Kutter vor Anker, den Sie entweder durch den Hinterausgang der Halle oder über den Vorhof erreichen. Wong, seines Zeichens Kapitän und Besitzer, teilt sich angesichts Ihrer Dienstmarke äußerst offenherzig mit – wenngleich seine Redseligkeit Mißtrauen erweckt. Davon abgesehen sind Ihre Kommunikationsmöglichkeiten auf Skinner beschränkt.

Wie bringe ich die Ermittlungen hier zu einem Abschluß?

Sofern Sie alle Beweismittel sichergestellt, Wongs Aussage protokolliert und sich mit Skinner ausgiebig besprochen haben, steht einer Abreise schließlich nichts mehr im Wege.

Wie gehe ich am geschicktesten gegen den schwarzen Wagen vor?

Eine Methode, zwei Variationen. Zum einen können Sie Ihr Fernglas in Anschlag nehmen, dem Sedan zu Leibe rücken und mit flinkem Auge sein Nummernschild erspähen. Zum anderen dürfen Sie aber auch einfach zur digitalen Kamera greifen und in aller Ruhe ein gestochen scharfes Foto schießen. Apropos „Schießen": Ihre Pistole bleibt besser im Halfter...

Wohin mit den Beweisstücken?

Ab ins Labor damit! Witzbold Amis langweilt sich ohnehin den ganzen Tag und kann ein bißchen Extraarbeit gut vertragen.

BEWEISSICHERUNG

Blutfleck & Kugel — Von hier Blick auf...

...Kippe

Eingang — Kisten

Die FBI-Außenstelle in Seattle

Was genau sollte ich per Rechner abchecken?

Als erstes wäre wohl eine Überprüfung des eben gemachten Fotos angebracht. Das Kennzeichen des Wagens lautet „240-EAK" und wird einem Regierungsfahrzeug zugeordnet: Datenzugriff verweigert! ... Wongs polizeiliches Führungszeugnis erweist sich als ähnlich interessant.

Wen unterrichte ich über meine Erkenntnisse?

Shanks und Skinner dürfen allgemein als integer gelten (es sei denn, Sie vermuten etwas anderes...). Letzterer wird nach einem letzten persönlichen Gespräch aber ohnehin nach Washington abberufen und kann fortan nur noch per E-Mail Hilfe beisteuern. Ansonsten stellen die Augen der Spielcharaktere einen stets aufschlußreichen Indikator für ihren wahren Charakter dar!

Was habe ich vor dem Antritt meiner Nachtschicht zu tun?

Nehmen Sie in Ihrem Büro Platz und entspannen Sie ein wenig. Ein guter Bekannter wird sich alsbald zu Ihnen gesellen...

Soll ich von Cook weitere Hilfe annehmen?

Wie gesagt: Achten Sie auf die Augen einer Person und vertrauen Sie auf Ihre Intuition!

Ein Hafenlager in Seattle bei Nacht

Wie kann ich meinen Tod vermeiden?

Warten Sie mit dem Beginn Ihrer Nachtwanderung, bis das Tor der Lagerhalle ins Schloß gefallen ist. Vermeiden Sie überflüssige Risiken



Alles auf einen Blick:
- 3. April 1996
- 4. April 1996
- 5. April 1996

und nähern Sie sich der Szene auf leisen Sohlen.

Ohne Kopfschuß komme ich einfach nicht durch das Tor...

Denken Sie an den Hintereingang! Mit dem Dietrich in der Hand und dem Nachtsichtgerät auf der Nase sollten eigentlich alle Hindernisse aus dem Weg geräumt sein. Aber Achtung: Schrecken Sie die Männer nicht auf!

Kann ich jetzt schlafen gehen?

Zuvor gilt es noch, das Geheimfach im Hallenboden gründlich zu inspizieren.

3. APRIL 1996

Die FBI-Außenstelle in Seattle

Was wurde gestohlen?

Scullys Laptop! Das wird Ihnen auffallen, wenn Sie im Aktenschrank vor dem Chefbüro nachsehen.

Wie kann ich Cook helfen?

Gar nicht. Der Tag fängt mies an, und somit hat jeder sein eigenes Päckchen zu tragen! Nehmen Sie zur Kenntnis, daß Wong am Lagerhaus tot aufgefunden wurde und die eingeschickte Blutprobe mit der DNA-Struktur von Dana Scully übereinstimmt – danach gehen Sie zur Tagesordnung über.

Ein Hafenlager in Seattle

Wie kann ich den Polizisten von meiner Autorität überzeugen?

Neue Runde, neues Glück – und wieder haben Sie verloren! Erinnern Sie sich? Der nette Verweis auf Columbo und seine Dienstmarke...

Welche Gesprächspartner bringen mir Infos?

Der Gerichtsmediziner klärt Sie über die Art der Verletzung auf, während Ihnen der Fotograf seine Bilder anbietet. Am wichtigsten ist freilich Ihr Gespräch mit Mary Astadourian, genannt Asta.

Mit welcher Attitüde sollte ich Asta gegenübertreten?

Ein unfreundlicher Auftritt kann Sie Ihren Arbeitsplatz kosten! Was mangelnde Kooperationsbereitschaft angeht, versteht man hier nämlich überhaupt keinen Spaß.

Welche Hinweise gibt das Schiff preis?

Angesichts des seltsam bestückten Frachtraumes reift in Ihnen die Erkenntnis, daß dieser Kahn wohl niemals zum Fischen verwendet wurde. So weit, so gut! Darüber hinaus stoßen Sie aber auch auf eine Regenjacke mit dem Schriftzug „Tarakan" sowie auf ein Röhrchen voller Tabletten, das Wong in einem Wandregal gebunkert hatte. Sowohl Asta als auch der bald auftauchende Hafenmeister müssen dazu Stellung beziehen!



Ohne die Adler-Plakette registriert zu haben, kommen Sie nicht vom Fleck.

Die Tarakan im Hafen von Seattle

Darf ich gleich an Bord gehen?

Vorher sollten Sie die eigentümlich zerfressene Außenwand des Schiffes genauer unter die Lupe nehmen.

Was bietet das untere Deck?

Einer der ganz geisterhaften Momente! Sie zwängen sich durch enge Flure, vorbei an stillstehenden Maschinen und verlassenen Kajüten – und sehen sich schließlich einem geheimnisvollen Kasten gegenüber, dessen Inhalt eine Kugel von unbekannter Machart ist. Weiterhin müssen Sie unbedingt den Stapel Holzkisten in Augenschein nehmen!

Und das mittlere Deck?

Achten Sie auf die zwei kyrillischen Logbücher in den Offizierskabinen. Ferner lohnt ein Spaziergang an der Reling entlang, denn in Schiffswände eingebrannte Schemen von menschlichen Gestalten sieht man wahrlich nicht alle Tage.

Was habe ich auf der Brücke zu beachten?

Nachdem Sie all diese wirren Erfahrungen mit Asta geteilt haben, richten Sie Ihre Adleraugen auf das Pult, vor dem die Kollegin gerade steht: Dort prangen Fingerabdrücke, die an anderen Stellen leichter zu erklären wären...

Soll ich Astas Übersetzungsangebot annehmen?

Logisch! Die Frau ist ehrlich, süß und sexy. Es gibt keinen Grund, den Gefallen abzulehnen.

Ich kann die Fingerabdrücke nicht sicherstellen...

Da muß ein ausgebildeter Spezialist ans Werk! Rufen Sie John Amis in seinem Labor an und beordern Sie ihn an die Fundstelle.

Was tun mit der mysteriösen Kugel?

Auch diese sollte schleunigst ins Labor geschickt werden. Grundsätzlich gehören alle Dinge analysiert, deren Natur Ihnen schleierhaft vorkommt!

Das Leichenschauhaus in Seattle

Darf ich hier etwas einstecken?

Als FBI-Agent genießen Sie Narrenfreiheit! Vor allem, wenn es sich bei dem Objekt Ihrer Begierde um eine Pistolenkugel handelt. Vergessen Sie nicht, einen entsprechenden Laborbericht anzufordern!

Soll ich Asta als Partner akzeptieren?

Das tun Sie mal besser, falls Ihnen Ihr Beruf am Herzen liegt. Wie schon angesprochen, reagiert das FBI mürrisch auf mangelnde Teamarbeit.

Eine Appartmentanlage in Seattle

Was steht jetzt eigentlich an?

Öffnen Sie Ihren elektronischen Briefkasten: Amis hat Ihnen bereits eine Kopie der frischen Fingerabdrücke zugesandt, und die Datenbank des FBI-Rechners hält zu diesem Thema mehr als erstaunliche Informationen bereit.

Wie soll ich Cook gegenübertreten?

Falls Sie ein gewisses Mißtrauen gegen ihn hegen, so verhalten Sie sich möglichst reserviert. Eklatante Auswirkungen auf den Handlungsverlauf sind jedoch auch von einem herzigen Benehmen nicht zu erwarten.

Ein Hafenlager in Seattle bei Nacht

Wie komme ich unbeschadet in den Truck?

Zögern Sie nicht, bevor Sie zu dem LKW spurten – andernfalls wird Sie der Wachmann unweigerlich aufs Korn nehmen.

Was suche ich in der Fahrerkabine überhaupt?

Suchen Sie im Handschuhfach nach informativen Notizen. Sie sollten auf einen Zettel mit der Aufschrift „RR# 1121 82434" stoßen.

Wie geht ein gelungener Rückzug vonstatten?

Hechten Sie rasch durch die Beifahrertür an die frische Luft und verstecken Sie sich im Dickicht, bis der LKW verschwunden ist! Anschließend haben Sie sich eine Mütze Schlaf verdient...

4. APRIL 1996

Eine Appartementanlage in Seattle

Da klopft jemand – wieder Cook?

Nein, diesmal steht Ihnen eine angenehme Überraschung ins Haus: Asta hat eine höchst



Der eigentliche Grund für die Querelen: Ein gleißendes und radioaktives Licht.

interessante Videokassette aufgetan, die Sie sich ansehen sollten!

Wie bringe ich Asta in Bewegung?

Sehen Sie kurz die beiden Faxe durch und diskutieren Sie alle neu gewonnenen Erkenntnisse mit Ihrer Kollegin. Alsbald ist sie äußerst erpicht auf weitere Aktionen.

Die Spedition „Gordon's Hauling" in Charno

Welche Hinweise sind hier von Bedeutung?

Als wirklich essentiell entpuppt sich nur das Abrechnungsbuch der Spedition. Fundstelle: irgendwo auf dem Fußboden.

Wie entgehe ich der Explosion?

Ergreifen Sie die Schaufel, um das kleine Gitter neben dem Kühlschrank herauszuschlagen, und schlüpfen Sie durch die Luke. Wenn Sie es schaffen, diesen Vorgang schnell genug über die Bühne zu bringen, gelingt die Flucht in letzter Minute.

Was steht noch auf dem Programm?

Nur noch eine kurze Visite im Leichenschauhaus. Danach heißt es schlafen gehen!

5. APRIL 1996

Die FBI-Außenstelle in Seattle

Kann ich mich Cooks Tatendrang widersetzen?

Nein, trotz aller Vorbehalte werden Sie in die Aktion einwilligen müssen. Immerhin beteuert er ja, Asta von der Razzia in Kenntnis gesetzt zu haben...

Smols Lagerhalle in Seattle

Ich werde beim Betreten der Halle sofort niedergeschossen...

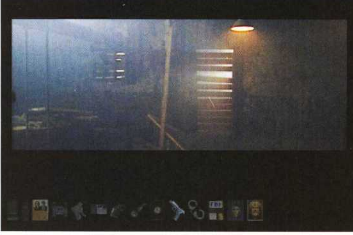
Bitten Sie Cook vor dem Angriff eindringlich um Feuerschutz!

Auf wie viele Gegner treffe ich – und wo?

Im Erdgeschoß lauern Ihrer Person drei Ganoven auf: einer links, einer in der Mitte, einer



Alles auf einen Blick:
- 6. April 1996
- 7. April 1996



Achtung: Auch hinter diesem Verhau lauert Ihnen ein übelgelaunter Gangster auf.

rechts. Im ersten Stock verringert sich die Zahl der Angreifer auf zwei: Den ersten erwischen Sie, wenn Sie sich direkt nach dem Aufstieg zweimal nach rechts wenden. Der andere lauert hinter einer Bretterwand!

Wo befindet sich Smol?

In einer Seitenhalle, zu der eine morsche Wendeltreppe im zweiten Stockwerk führt.

Mit welchen Indizien kann ich Smol konfrontieren?

Im Erdgeschoß befindet sich linker Hand ein belastendes Abrechnungsbuch sowie vertraut anmutende Kisten. In der rechten Ecke liegt ein Revolver, den Sie sofort im Labor abchecken lassen, und überdies bieten die Tarakan sowie Wongs Tod effektive Ansatzpunkte. Unterhalten Sie sich auch mit Cook.

Eine Appartementanlage in Seattle

Wie kann ich Asta besänftigen?

Netter Gedanke – doch ohne Aussicht auf Erfolg: Die Dame ist schlichtweg nicht aufzuhalten!

Ich habe den Anruf nicht ganz verfolgen können...

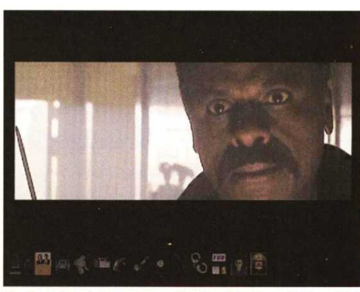
Auf Ihrem Schreibtisch steht ein Anrufbeantworter – rechts neben dem Computer. Außerdem hält Ihre Mailbox Neuigkeiten bereit, die Sie noch vor dem Zapfenstreich per Netzwerk überprüfen sollten.

6. APRIL 1996

Hangar 4 auf dem Flughafen von Sand Point

Warum taucht Mister X nicht auf?

Er übt sich in einem der Nebenräume in stummer Geduld. Durchforsten Sie einfach ein Zimmer nach dem anderen, bis Sie ihn antreffen.



Mr. X gehört nicht zu den spaßigsten Vögeln auf Erden: Bleiben Sie ruhig und aufmerksam!

Wie kann ich mehr über X in Erfahrung bringen?

Ein guter Ratschlag: Unternehmen Sie nicht einmal den Versuch dazu! Immer schön „Ja" sagen, dann bleiben Sie heil und gesund.

Das Sanatorium von Goldbar

Die Schwester läßt mich nicht durch...

Diesmal scheint Ihre Dienstmarke nicht zu genügen. Fragen Sie deshalb direkt nach einer gewissen Dana Scully und beweisen Sie Ihren persönlichen Bezug zu der Patientin durch die Erwähnung von Walter Skinner.

Wie überzeuge ich Scully von meiner Ungefährlichkeit?

Schöne Worte und FBI-Marken verunsichern die Arme derzeit nur zusätzlich. Als wirksames Beruhigungsmittel kann einzig die Stichwaffe des schwarzen Mannes dienen.

Ein Rangierbahnhof bei Monroe

Wo prangen die gesuchten Ziffern?

Das Schienengelände ist in exakt zwei Gänge unterteilt, an deren Ende sich jeweils ein wichtiger Wegpunkt befindet. Durch Gang Nummer



Nur Mr. X' berühmte Stichwaffe kann die verängstigte Scully besänftigen.

eins gelangen Sie zu einem Telefonmast. Besteigen Sie diesen und verschaffen Sie sich per Fernglas einen Überblick. Sobald Sie den Waggon mit der Zahlenfolge „82434" ausgemacht haben, betreten Sie wieder festen Boden und durchschreiten den zweiten Gang bis zu seinem Schlußstück, wo der verdächtige Eisenbahnwagen ordentlich inspiziert wird.



Nervtötend: Verlieren Sie das Ratespiel, werden die X-Akten geschlossen.

Was will dieser Landstreicher eigentlich von mir?

Er verwickelt Sie in ein Quiz, aus dem Sie tunlichst siegreich hervorgehen sollten. Andernfalls heißt es nämlich auch im großen Ganzen: Game Over! In letzter Konsequenz lautet die Antwort auf seine bohrenden Fragen: Videokassette. Des Spielers Weg dorthin kann leider sehr unterschiedlich ausfallen...

Wo können Videokassetten analysiert werden?

Simpel und bequem an Ihrem Büroschreibtisch, denn der dort befindliche Recorder ist über ein Kabel mit dem Rechner bzw. der Datenbank verbunden. Folge: Eventuelle Resultate werden umgehend ausgespuckt.



Die FBI-Außenstelle in Seattle

Was fange ich mit dem Einzelbild an?

Prüfen Sie es auf Übereinstimmungen im Militärarchiv... Und schon verdichten sich die Hinweise auf ein Problem der haarigsten Sorte weiter.

In die Videokonferenz einklinken oder nicht?

Keine Frage – in der kurzen Unterredung werden Ihnen lebensnotwendige Informationen über den Verbleib von Mulder zugeschanzt, und das PDA glänzt alsbald durch einen weiteren Zielort in seinem Speicher.

Das Anwesen von Dr. Rauch in Alaska

Wo hält man Mulder gefangen?

Versuchen Sie, den bewußtlosen Doktor im ersten Stock des Hauses zu wecken. Zwecklos! Doch direkt über dem schlaffen Körper baumelt eine Marionette in Skelettgestalt: Ziehen Sie an dieser und erklimmen Sie die Sprossen der Dachluke ...

Wie kann ich die NSA-Leute aufhalten?

Insgesamt vier Methoden stehen Ihnen zur Auswahl. Die martialische etwa, bei der Sie mit gezückter Waffe von der Veranda treten und ohne Vorwarnung losballern. Oder die hinterhältige, bei der Sie die Agenten aus sicherer Entfernung in ein Gespräch verwickeln und erst hinterher über den Haufen schießen. Des weiteren die friedliche, welche ein gutes Reaktionsvermögen voraussetzt, weil Sie hier über den Verandazaun springen müssen, um anschließend mit schnellen Haken durch den Wald zu fliehen (zunächst rechts, dann zweimal geradeaus). Die mächtigen Wurzeln eines Baum bieten Ihnen dort ein vortreffliches Versteck. Und Variante vier? Die funktioniert wie Nummer drei – nur, daß Sie die Verfolger im letzten Moment doch noch niederstrecken!

7. APRIL 1996

Eine geheime Basis der Air-Force in Alaska

Wie soll sich einer in dem Komplex nur zurechtfinden?

An drei Computerterminals erhalten Sie Einblick in die Strukturpläne der Basis: Unsere Detailkarte weist darüber hinaus auf die wichtigen Schlüsselstellen hin!

Was ist meine Aufgabe?

Setzen Sie sämtliche Wachen außer Gefecht und spüren Sie Agent Mulder auf. Er war vorausgeeilt und wurde seitdem nicht mehr gesehen, ...

In welchem Raum hält sich Mulder derzeit auf?

Die Position des Zimmers läßt sich auf unserer Karte auf der nächsten Seite leicht ermitteln. Als Erkennungszeichen dienen außerdem die zahllosen Leichen auf dem Fußboden.

Soll ich Mulders Anweisungen Folge leisten?

Ganz im Gegenteil: Raten Sie Scully zur Flucht und treten Sie selbst ebenfalls den beschleunigten Rückzug an!



Alles auf einen Blick:
- Geheime Air Force Basis, Alaska

Vor wem oder was muß ich mich hüten?

Im Nordwesten der Basis befindet sich eine kleine Chemikalienkammer – halten Sie Abstand zu diesem Ort! Außerdem ist es ratsam, auch im größten Chaos noch einen kühlen Kopf zu bewahren: Egal, wie sich Mulder oder Scully verhalten, ihre Leben müssen geschützt werden.

Soll ich Cook im Operationssaal erschießen?

Nein, machen Sie sich den bereitliegenden Elektroschocker zunütze. Aus unbekannten Gründen ist ein glücklicher Abspann sonst nicht mehr möglich. Und das wäre doch schade...

Wo treibt sich Scully herum?

Nach der ersten Flucht vor Mulder treffen Sie die aparte Dame im Norden wieder (siehe Karte). Danach hält Sie sich vorzugsweise in der Nähe der Stromversorgung auf.

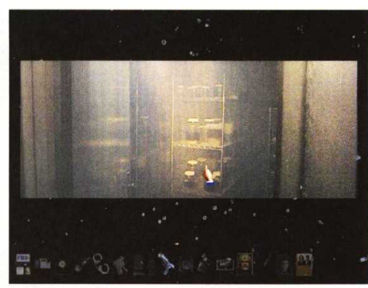
Wo sind die Schalter, von denen Scully gesprochen hat?

Der erste ist (sinnigerweise) in den Räumlichkeiten der Stromversorgung untergebracht: Über das Schaltpult zu Ihrer Linken können Sie die Quarantänekammer aktivieren. Im Kontrollraum betätigen Sie alsdann Knopf Nummer zwei, so daß der Vorhof zur Hölle endgültig seine Pforten öffnet!

Wie kann ich Mulder in die Quarantänekammer locken?

Es stehen zwei Varianten zur Auswahl. Beide setzen allerdings voraus, daß die Isolationstüren der Kammer bereits geöffnet sind.

1. Sie entscheiden sich dafür, im Sicherheitsbereich den rechten Weg entlang zu schleichen. In diesem Fall verpassen Sie dem ahnungslosen Soldaten einfach einen schnellen Gnadenschuß, ziehen den Schlüssel vom Schloß ab und vollführen eine abrupte Kehrtwendung. Sie müssen durch die Kammer spurten, ohne sich nochmals umzusehen, und die zweite Türe ohne Zögern hinter sich verschließen. Die erste wird von Scully übernommen.
2. Die andere Möglichkeit besteht im wesentlichen aus den gleichen Elementen: Sie schleichen links herum und schalten den Wachposten aus, während er durch Agent Scully noch abgelenkt ist. Anschließend entreißen Sie der Leiche den Schlüssel, drehen sich nach rechts und rennen auf die vermeintliche Sackgasse in der Mitte des Raumes zu. Nach einer Linkswende stoßen Sie das rettende Nottor auf und können die Quarantänekammer mit Mühe und Not noch rechtzeitig durchkreuzen!



In dieser unscheinbaren Kammer harrt der sichere Tod ... in hübscher Gestalt.

GEHEIME AIR FORCE BASIS, ALASKA



Wie kann ich Cook überwältigen?

Rekapitulieren Sie Mister X' Worte: Einzig das Stiletto kann ihn töten! Daß die Waffe aber allein von Ihnen geführt werden darf, hat er nicht behauptet...

Daniel Ch. Kreiss



Mit der Dienstmarke im Anschlag und einer ausdrucksstarken Miene auf dem Gesicht kommt man oft weiter.

Allgemeine Tips und Lösung der ersten 18 Missionen

URBAN ASSAULT

Das Erstlingswerk der deutschen Spieleschmiede Terratools ist ein ziemlich harter Brocken, an dem auch so mancher Profispieler verzweifeln kann. Damit Sie nicht ins Gras beißen müssen, haben wir für Sie allgemeine Tips parat. Außerdem begleiten wir Sie durch die ersten 18 Missionen der Kampagne.



Einführung in Urban Assault

1. Die Steuerung

Den größten Unterschied zwischen einem Strategiespiel und Urban Assault stellt die Steuerung dar. Während Sie bei herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen Ihre Einheiten von oben sehen, können Sie sich bei diesem Spiel direkt in Ihre Fahrzeuge versetzen. Dies eröffnet nicht nur andere taktische Möglichkeiten, sondern macht das Spiel auch ein wenig schwerer. Der Computer wird ein Fahrzeug niemals so gut befehligen wie Sie selbst. Außerdem hat es eine stärkere Panzerung, wenn Sie es persönlich steuern. Darum empfiehlt es sich, diese Gelegenheit immer wahrzunehmen. Zur Kontrolle sollten Sie am besten einen Joystick verwenden, da trickreiche Manöver auf der Tastatur nur schwer auszuführen sind. Um die Steuerung genau kennenzulernen, starten Sie die beiden ersten Übungsmissionen des Spiels.



Übernehmen Sie Ihre Einheiten selber, da diese dann schwerer gepanzert sind und genau das tun, was Sie ihnen befehlen.



Unser Scout hat sich aufgemacht, die Karte abzusuchen, und findet dabei prompt eine Basisstation der Ghorkov.

2. Einnehmen von Ressourcen

In Urban Assault gibt es nur eine einzige Ressource, die Sie nutzen können: Strom. Wenn Sie Ihr Hauptquartier in die Nähe eines Stromgenerators bringen, wird dieser den Saft automatisch abzapfen und zum Eigenschutz, zum Sprungdüsenantrieb und zur Produktion von Einheiten nutzen. Ohne Strom läßt sich somit kein Szenario gewinnen. Schon am Anfang sollten Sie ein Kraftwerk ausmachen, welches Ihnen alles Benötigte liefert. Je länger Sie ein Kraftwerk benutzen, desto mehr

Alles auf einen Blick:
- Einheiten in Urban Assault
- Einheiten
- Einheiten der Resistance

Strom und Leistung bietet es. Wird es jedoch beschossen oder vom Gegner eingenommen, sinkt die Stromabgabe gewaltig. Dies kann zu Engpässen in der Produktion führen. In späteren Missionen ist es möglich, eigene Kraftwerke mit der Basisstation zu erzeugen.

3. Die Übersichtskarte

Wie auch in anderen Spielen dieser Art zeigt die Übersichtskarte Bewegungen auf dem Schlachtfeld an. Jedoch gibt es auch in diesem Spiel eine Art Nebel des Krieges. Nur wenn sich Einheiten über Sektoren bewegen, sind diese auch sichtbar. Um sie auch weiterhin einsehen zu können, feuern Sie einmal auf den Boden eines Sektors und nehmen ihn somit ein. Es wird solange Ihr Sektor bleiben, bis eine andere Partei auf den Boden gefeuert hat.

4. Der Schwadronenmanager

Sie müssen Ihre Einheiten in mehrere Schwadronen aufteilen, damit sie richtig arbeiten können. Damit dies auch übersichtlich vonstatten geht, gibt es den Schwadronen-Manager. Hier ordnen Sie einzelne Einheiten einer Schwadron zu und erstellen neue Schwadronen und einen zugehörigen Schwadronenführer. Dieser wird die Schwadron leiten. Wenn Sie diese Einheit übernehmen, wird Ihnen die Schwadron überallhin folgen. Somit können Sie einen riesigen Heeresverband befehligen.

5. Aufrüstungsfelder

Auf diesen Feldern werden Sie neue Technologien für Ihren Kampf finden. Dabei kann es sich um komplett neue Einheiten oder aber um Verbesserungen zu den alten Einheiten handeln. In jeder Mission findet sich mindestens ein Sektor dieser Art, welcher unter allen Umständen erobert werden sollte. Ohne fortgeschrittene Technologie können Sie das Spiel nicht meistern.



Wir erobern gerade einen Sektor, in welchem sich eine neue Technologie befindet. Sie sollten stets alle möglichen Technologien eines Einsatzes mitnehmen.



Diese Armee sieht zwar recht groß aus, ist jedoch für Urban Assault-Verhältnisse nur ein kleiner Fliegenklecks. Es gilt in fast jeder Mission, eine Armee von über 100 Einheiten zu erzeugen.



Durch diese Geräte können Sie die Einsätze verlassen, nachdem Sie alle Schlüsselsektoren erobert haben. Die Einheiten, welche sich im Teleporter befinden, kommen mit Ihnen.

6. Im Kampf

Die Munition in Urban Assault ist eigentlich unbegrenzt, darum können eigene Einheiten so viele Schlachten schlagen, wie sie möchten. Bei jedem Schuß werden jedoch einige Lebenspunkte abgezogen, welche sich nach einiger Zeit jedoch wieder generieren. Wenn Sie im Gefecht eine Einheit übernehmen, sollten Sie versuchen, eigene Ziele zu wählen und zu vernichten, und nicht nur schon bearbeitete Einheiten abknallen. Damit gestaltet sich ein Kampf erstens effektiver, und zweitens macht es mehr Spaß. Ansonsten ist alles dem Können Ihrer Einheiten überlassen. Greifen Sie jedoch generell nur mit überlegenen, riesigen Armeen an.

7. Gewinnen einer Mission

Um im Einzelspieler-Modus eine Mission zu gewinnen, brauchen Sie nur zwei Schritte ausführen. Als erstes sollten Sie alle Schlüsselsektoren in der Kampfzone erobern und als nächstes Ihre Basisstation zum Teleporter beamen. Es mag sich einfach anhören, doch hängt die Erfüllung dieser Aufgaben meistens mit der völligen Vernichtung Ihrer Feinde zusammen.

Leichte Missionen

Da Urban Assault ein sehr schweres Spiel ist und vor allem Anfänger vielleicht trotz einer Komplettlösung scheitern werden, hat Terratools als Bonus auch eine leichte Version der Kampagne auf die CD gepackt. Um diese nutzen zu können, sollten Sie wie folgt vorgehen:

1. Installieren Sie Urban Assault mit der typischen oder der vollständigen Installationsart.
2. Kopieren Sie alle Dateien von der Urban Assault-CD aus dem Verzeichnis \Goodies\Levels\Single in das Verzeichnis \Levels \Single Ihres Installationspfades. Z. B.: C:\Programme\Microsoft Games\Urban Assault\Levels\Single
3. Starten Sie Urban Assault.
4. Klicken Sie im Hauptmenü auf „Speichern/Laden" und wählen Sie die Option „Neu" für ein neues Spiel. Geben Sie einen Namen ein.
5. Beginnen Sie danach mit dem Spiel.

Einheiten in Urban Assault

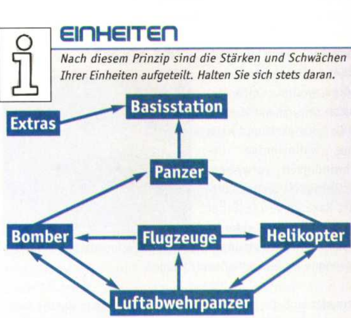
Dies sind die Grundkosten für Ihre Einheiten. Bei jedem Upgrade steigen die Kosten für die verbesserte Einheit jedoch um ein paar Energie-Einheiten.



Eine Vielzahl an Einheiten sorgt zwar für langen Spielspaß, bringt aber auch oft Probleme mit sich. Wir möchten Ihnen hier Grundsätzliches zu den Einheiten erklären und Ihnen außerdem alle Einheiten der Resistance vorstellen.

EINHEITEN

Nach diesem Prinzip sind die Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten aufgeteilt. Halten Sie sich stets daran.



1. Die Einheiten funktionieren wie in vielen anderen Spielen auch nach dem Stein-Schere-Papier Prinzip. Das heißt, daß jede Einheit eine bestimmte andere Einheit perfekt bekämpfen kann und aus einer Konfrontation immer als Sieger hervorgehen wird. Um zu sehen, wer gegen wen besonders effektiv ist, riskieren Sie einen Blick in unseren Kasten „Einheiten".
2. Einheiten des gleichen Typs (z. B. Panzer) sind bei diesem Prinzip ausgenommen. Es ist immer besser, die stärkste Einheit zu produzieren, statt nur schwächliche Kämpfer hervorzubringen. Meistens ist schon eine einzige Einheit der Schlüssel zum Erfolg.
3. Damit Sie wissen, wieviel Sie für Ihre Kampfmaschinen zahlen müssen, schauen Sie bitte in die abgedruckte Tabelle. Es handelt sich hierbei jedoch nur um die Grundpreise.

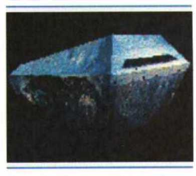
Einheiten der Resistance

FOX



Der **Fox** ist die erste Einheit, die Ihnen im Spiel zur Verfügung steht. Es handelt sich dabei um einen leichten Raketenwerfer, der eine hohe Geschwindigkeit hat und nicht besonders teuer ist. Er kann vor allem Einheiten in der Luft mit seinen ferngesteuerten und schnellen Raketen optimal bekämpfen. Diese Einheit sollten Sie auch in späteren Missionen nicht vergessen.





Weasels sind eine Art Vorgänger zum Fox, trotzdem erst später zugänglich. Sie verfügen ebenfalls über Raketen und sind die schnellsten Bodeneinheiten im Spiel. Für schnelle Streifzüge durch die Landschaft gut zu gebrauchen, aber ansonsten ziemlich nutzlos, da sie schon nach wenigen Treffern zerstört werden.

JAGUAR



Die typische Mittelklasse der Einheiten stellt der **Jaguar** dar. Er ist vor allem gut gegen Bodeneinheiten einzusetzen, da er über gefährliche, jedoch relativ langsame Geschosse verfügt. Anfällig ist er nur gegenüber Lufteinheiten, da er über keine Abwehrraketen verfügt. In großen Verbänden und von Foxes und Laurins geschützt, lassen sich durchschlagende Erfolge mit diesem Panzer erzielen.

In diesem Panzer steckt der **Tiger.** Er kann den Jaguar nach seiner Erforschung fast vollständig ablösen, da er ungefähr



Alles auf einen Blick:
- **Die Kampagne der Resistance**

TIGER





über die gleichen Eigenschaften wie sein Vorgänger verfügt. Der Vorteil sind die Geschosse, die den Schaden auf 400 Punkte erhöhen können, und die hohe Panzerung. Die Trägheit und Langsamkeit werden durch diese Eigenschaften vollständig ausgeglichen.

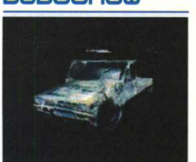
RHINO



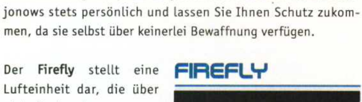


Rhinos sind starke Artillerie-Einheiten, die gegnerische Anlagen mit einem einzigen Schuß zerlegen können. Dafür sind sie vollkommen machtlos gegenüber anderen Einheiten, da sie mehrere Sekunden nachladen müssen und ihr Geschoß nur langsam sein Ziel erreicht. Schützen Sie diese Monster immer mit Lufteinheiten oder Foxes.

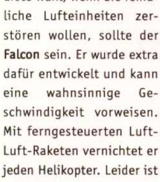
BUDJONOW



Der **Budjonow** ist eine höchst gefährliche Einheit. Auf einem Laster wurde ein Sprengsatz angebracht, der mit diesem nach Wunsch detonieren kann. So kann man gegnerische Basisstationen schnell vernichten, und sie sind vor allem für einen Einsatz während eines Ablenkungsmanövers zu gebrauchen. Steuern Sie die Budjonows stets persönlich und lassen Sie Ihnen Schutz zukommen, da sie selbst über keinerlei Bewaffnung verfügen.



FIREFLY



Der **Firefly** stellt eine Lufteinheit dar, die über viele für den Gegner unangenehme Eigenschaften verfügt. Zunächst einmal ist er extrem günstig herzustellen, zum anderen sehr wendig und schnell. Das beste ist jedoch, daß Fireflys in Ruhephasen das Zielerfassungssystem des Gegner stören und somit andere Einheiten schützen. Sie sind erst spät in der Kampagne verfügbar, aber immer praktisch einzusetzen. Sie machen vor allem Panzern zu schaffen.

WASP

Wasps sind die ersten Helikopter, die Sie in der Kampagne steuern können. Sie sind günstig in der Herstellung, dafür aber nur schwach gepanzert. Der größte Nachteil ist, daß sie über keine automatisch gelenkten Raketen verfügen. Trotz der hohen Geschwindigkeit können Sie nach der Erforschung des Laurins getrost auf diese Flugeinheiten verzichten.

LAURIN



Der **Laurin** ist ein Kampfhelikopter der zweiten Generation. Er verfügt über all die Eigenschaften, die dem Wasp fehlen. Als da wären: ferngesteuerte Raketen, eine hohe Schußfrequenz, gute Panzerung und ausreichend Energie. Obwohl er fast das Doppelte wie der Wasp kostet, lohnt sich eine Herstellung in beinahe allen Einsätzen. Wenn man diese Flugmaschine selbst steuert, ist sie noch effektiver, und so kann man mit einem einzigen Laurin eine ganze feindliche Schwadron stoppen. Nehmen Sie sich nur vor schnellen Flugzeugen in Acht, da diese einen Helikopter schnell vom Himmel pusten können.

LAWNMOWER



Der ultimative Helikopter ist eindeutig der **Lawnmower**. Er ist schwer bewaffnet und gepanzert, ist deswegen aber auch ziemlich langsam. Wenn er genau trifft, kann er ganze Einheiten mit nur einem Schuß zerstören. Er ist in größeren Gruppen ebenfalls gut gegen feindliche Basisstationen geeignet. Dafür ist sehr anfällig gegenüber Feindflugzeugen und Raketen.

FALCON

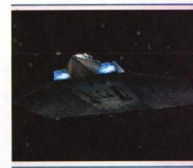


Erste Wahl, wenn Sie feindliche Lufteinheiten zerstören wollen, sollte der **Falcon** sein. Er wurde extra dafür entwickelt und kann eine wahnsinnige Geschwindigkeit vorweisen. Mit ferngesteuerten Luft-Luft-Raketen vernichtet er jeden Helikopter. Leider ist er sehr schwer zu steuern. Sie finden ihn im mittleren Teil der Kampagne als Technologieaufrüstung.

Marauder sind die einzigen Bomber im Spiel, über die die Resistance verfügt. Sie können ganze Geländestücke einebnen und

bringen stets Tod und Vernichtung. Ein einziger Abwurf kann einen Schaden von bis zu 600 Punkten verursachen. Ansonsten ist der Marauder leider nur selten einsetzbar. Er sollte stets von anderen Lufteinheiten eskortiert werden, da er leicht anzugreifen ist.

MARAUDER



Der **Warhammer** ist wie der Falcon ein sehr schnelles Flugzeug, das vor allem zur Bekämpfung von feindlichen Lufteinheiten geeignet ist. Er verfügt über ferngelenkte Raketen, ist aber nur schwach gepanzert. In großen Gruppen macht der Warhammer durchaus Sinn, ansonsten sollten Sie lieber auf den Falcon zurückgreifen, da dieser einfach zu handhaben ist.

WARHAMMER



Um das Gelände aufzuklären, können Sie sich Scouts beschaffen. Diese kleinen Satelliten verraten Ihnen alles über die Umgebung, wo sie postiert werden. Sie sind sehr einfach zu steuern und perfekt, um Energiequellen auszumachen. Kontrollieren Sie während der Missionen immer wieder mit den Scouts, wie stark der Gegner ist.

SCOUT



Die Stoudson-Bombe

In vielen Missionen werden Sie auf eine Bombe treffen, welche durch die Eroberung von mehreren Sektoren ausgelöst werden kann. Oftmals ist die Stoudson-Bombe die Schlüsseleinheit in den Einsätzen. Versuchen Sie generell, alle Auslösersektoren der Bombe zu erobern, um sie detonieren zu lassen. Dabei werden alle feindlichen Einheiten von der Karte entfernt, nur Ihre bleiben bestehen. So lassen sich manche Missionen stark verkürzen. Sollten Sie jedoch bemerken, daß der Gegner die Bombe gezündet hat, versuchen Sie so schnell wie möglich, einen Sektor mit einem Auslöser zu erobern, um den Countdown zu stoppen.

Die Kampagne der Resistance

Das Herzstück von Urban Assault stellt eine nicht-lineare Kampagne mit einer Vielzahl von Missionen dar. Wählen Sie die Missionen in der Reihenfolge an, wie wir es Ihnen vorgeben, damit Sie immer auf dem gleichen technologischem Stand sind und auf jeden Fall zum Ziel gelangen. Oftmals lassen sich Missionen ohne bestimmte Technologien nicht bewältigen.

Training 1-3

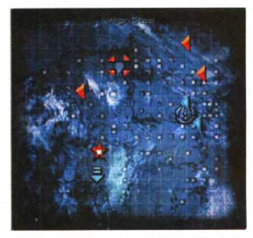
Die drei Trainings-Missionen sind einfach zu bewältigen, wenn Sie sich genau an die Vorgaben Ihres Einsatzbefehls halten. Es reicht normalerweise, einige Foxes zu bauen und mit ihnen die Karte vom Feind zu befreien. Um zu den regulären Einsätzen zu gelangen, müssen Sie nur das dritte Training erfolgreich abschließen.







Virgin Steel



Auch hier finden Sie nicht viel mehr als ein erweitertes Training. Zu den schon vorhandenen Panzern bauen Sie fünf weitere und klären damit die Gegend auf. Bald schon werden Sie auf ein Elektrizitätswerk treffen, das eingenommen wird. Verlegen Sie dorthin Ihre Kommandozentrale. Suchen Sie danach das Aufrüstungsfeld. Als neue Technologie erhalten Sie den Weasel. Sobald Ihr Gegner über keine Einheiten mehr verfügt, können Sie den Teleporter betreten und verschwinden.

Skull Alley

Die Mission gleicht inhaltlich der vorigen. Der einzige Grund, diese Mission überhaupt zu starten, ist, daß Sie als neue Technologie den Jaguar-Panzer bekommen und weitere Missionen anwählen können.



Checkerboard

Schnappen Sie sich eine Kanone und wehren Sie den feindlichen Sturm ab. Danach stellen Sie eine Panzerdivision zusammen und durchsuchen die Karte nach Gegnern und dem Aufrü-



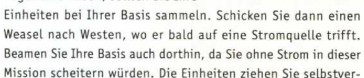
Alles auf einen Blick:
- **Die Kampagne der Resistance**

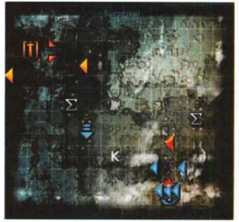
stungsfeld, das Ihnen erlaubt, Wasps herzustellen. Haben alle Feinde das Zeitliche gesegnet, ist diese Mission gewonnen.



Surprise!

Nachdem Sie den ersten Angriff abgewehrt haben, sollten Sie Ihre Einheiten bei Ihrer Basis sammeln. Schicken Sie dann einen Weasel nach Westen, wo er bald auf eine Stromquelle trifft. Beamen Sie Ihre Basis auch dorthin, da Sie ohne Strom in dieser Mission scheitern würden. Die Einheiten ziehen Sie selbstverständlich mit.





Nach kurzer Zeit wird ein Hubschrauberangriff erfolgen, den Sie locker abwehren können. Stellen Sie nun eine große Armee auf und durchstreifen Sie die Landschaft. Lassen Sie Ihre Basis aber niemals unbewacht. Bei Ihren Streifzügen werden Sie auf zwei gegnerische Basen treffen. Die gelbe Basis muß zerstört werden, wenn Sie gewinnen wollen, die rote nur dann, wenn Sie Scouts besitzen wollen. Da diese aber für spätere Missionen unerläßlich sind, muß alles vernichtet werden. Die weitere Technologie wird Ihre Foxes ein wenig verbessern.

Fort Grenada



Ihre Aufgabe wird es sein, eine neue Technologie zu erobern und den Sektor dann wieder zu verlassen. Diese Aufgabenstellung sollten Sie sehr wörtlich nehmen, da der Feind weit überlegen ist und Sie keine Stromquellen besitzen. Erzeugen Sie zusätzlich zu Ihrer Armee drei Wasps und fliegen Sie mit diesen über die Berge zum Aufrüstungsfeld. Gehört die Technologie Ihnen, packen Sie die Wasps zur anderen Schwadron und steuern Sie den Teleporter an. Auf dem Weg werden Sie auf starken Widerstand stoßen, welcher jedoch mit den Hubschraubern zerschlagen werden kann. Sobald der Teleporter offen ist, beamen Sie Ihre Basisstation dorthin und verlassen Sie diesen verseuchten Sektor. Sollte Ihre Armee nicht durchdringen können, bauen Sie ein paar Laurins nach, die Ihnen nun dank der Aufrüstung zur Verfügung stehen. Die ruchlosen Gegner haben gegen Lufteinheiten kaum eine Chance.

Labyrinth



Sie beginnen mit einigen Einheiten, die jedoch nicht besonders geeignet für das Gelände sind. Erzeugen Sie deshalb noch vier Laurins. Fügen Sie alle Einheiten zu einem Verband zusammen und geben Sie diesem die KI 4. Nachdem dies geschehen ist, sollten Sie alle Einheiten zum Kraftwerk schicken, das auf unserer Karte eingezeichnet ist. Lassen Sie aber zur Vorsicht einen Scout die Gegend genau auskundschaften. Während Ihre Einheiten versuchen, das Kraftwerk zu erreichen, werden sie oft auf Gegner treffen, die jedoch problemlos und automatisch beseitigt werden. Haben Sie das Kraftwerk erobert, beamen Sie Ihre Hauptbasis dorthin. Von nun an steht Ihrem Sieg nichts mehr im Wege. Produzieren Sie ohne Pause Laurins, welche vorerst zur Sicherung dienen. Später, wenn Sie ca. 50 Helikopter haben, greifen Sie zunächst die Zone an, in der Sie das Upgrade für den Weasel finden, und dann die feindliche Hauptstation. Als letztes erobern Sie den Schlüsselsektor. Danach ist die Mission beendet, und Sie können sich zum Teleporter begeben.

Dark Valley

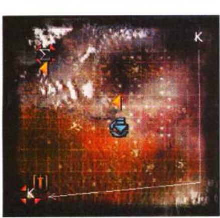


Der Countdown der Bombe wurde schon aktiviert, und Sie haben nur drei Minuten Zeit, sie zu entschärfen. Begeben Sie sich gleich mit allen Einheiten zu den auf unserer Karte eingezeichneten Kraftwerken und erobern Sie diese. Etwas nördlich davon liegt das Bombenzentrum, das nach heftigem Beschuß deaktiviert wird. Verlegen Sie Ihre Basisstation zu den Kraftwerken und stellen Sie eine Armee aus Laurins und Jaguars auf, die die Bombe verteidigen. Wie üblich bleibt Ihnen dann noch der Aufbau einer schlagkräftigen Armee, die nach Norden zieht, um die Aliens auszuräuchern. Auf dem Weg dorthin werden Sie auf eine weitere Bombe treffen, die genau wie die erste entschärft werden kann. Sobald Sie die Gegner von der Karte verbannt haben, öffnet sich der Teleporter, und Sie können in den nächsten Einsatz springen. Vergessen Sie aber nicht, vorher die Technologie-Erweiterungen einzusammeln.

Pedestal Mountain



Genau unter Ihrer Basisstation finden Sie ein Kraftwerk, das Sie sogleich anzapfen sollten. Die Bombe stellt zunächst keine Gefahr dar, wenn Sie keinem der Auslösersektoren zu nahe kommen. Diese sind über die ganze Landkarte verteilt. Sie werden gleichzeitig aus dem Westen von den Ghorkov bedroht, und im Osten haben sich die Tearkasten breit gemacht. Da diese in der Überzahl sind und außerdem über starke Einheiten verfügen, sollten Sie zunächst die Aliens auslöschen, was mit schweren Einheiten sehr leicht fällt. Erobern Sie auch die Aufrüstungssektoren in der Nähe. Danach sollten Sie den Tearkasten den Garaus machen. Dies läßt sich am besten mit einem Angriff von zwei Fronten durchführen. Schicken Sie eine Schwadron vom Süden her los und übernehmen Sie eine andere, die vom Westen her einfällt. Ist auch diese Hauptbasis vernichtet, bleibt Ihnen nur noch die Zerstörung des Radars. Danach wird es Zeit, zu gehen.



Tearkastik

Ihre Basisstation können Sie am Kraftwerk im Nordosten postieren. Nachdem einige Zeit vergangen ist und Sie über genügend Energie verfügen, sollten Sie eine kleine Angriffsarmee erzeugen, die sich das Technologiefeld aneignet. Ist dies geschehen, ziehen Sie Ihre Truppen wieder zurück. Als nächstes brauchen Sie je fünf Laurins, Jaguars und Foxes. Mit diesen Einheiten müssen Sie das Kraftwerk zerstören, das die feindliche Wolkenfestung im Südwesten mit Strom versorgt. Um fast unbeschadet zu diesem zu gelangen, folgen Sie dem äußersten Rand der Kampfzone nach Süden hin und – unten angekommen – dann nach Westen. Haben Sie das Kraftwerk erreicht, setzen Sie alles daran, es zu zerstören. Versagt Ihrem Gegner die Energiequelle, ist er innerhalb kürzester Zeit kampfunfähig, und Sie können die Schlacht für sich entscheiden.

Drak



Sie werden von zwei Gegnern attackiert, die eine erdrückende Übermacht besitzen und Sie zu Kleinholz verarbeiten würden, wenn Sie nicht einen Trick anwenden. Fahren Sie zunächst mit einem Weasel zum westlichen Technologiesektor und erobern Sie ihn. Danach sind Sie in der Lage, eine eigene Energiestation zu errichten. Und genau das tun Sie auch. Wir haben auf der Karte die Stelle für Sie markiert, die mit zwei Geschütztürmen gesichert wurde. Dort sollten Sie ein Kraftwerk bauen und sich niederlassen. Eine starke Abwehrtruppe wird als nächstes verlangt, da die starken Angriffe des Gegners nicht abreißen werden. Sobald Sie so viele Verteidiger haben, daß diese auch ohne Sie auskommen können, erzeugen Sie fünf Laurins und erobern mit diesen die drei Bombensektoren. Dabei empfiehlt sich eine manuelle Steuerung, da Sie dann effektiver Gegner abwehren können. Ansonsten würden Ihre Flieger das nicht überstehen. Sobald die Sektoren erobert sind, beginnt auch schon der Countdown für die Bombe. Sparen Sie nun so lange Energie, bis Sie mindestens soviel haben, daß Sie zum Teleporter springen können. Die Technologien bekommen Sie automatisch, wenn die Bombe explodiert.

New Stonehenge



Ihr Gegner ist nicht besonders weit von Ihnen entfernt und verfügt zu Anfang über relativ wenig Einheiten. Um ihn schnell zu erledigen, sollten Sie ohne Pause Angriffe mit Laurins, Jaguars und Foxes durchführen. Schwächen Sie ihn so sehr, daß er selbst nicht mehr dazu kommt, in die Offensive zu gehen, und zerstören Sie schließlich mit zehn Laurins sein Hauptquartier. Um diese Kriegszüge zu finanzieren, nehmen Sie das Kraftwerk südlich Ihres Startplatzes ein. Die Technologien gehen automatisch an Sie über, sobald der Feind vernichtet wurde.



Great Confusion

In diesem extrem hügeligen Einsatzgebiet liefern sich die Ghorkov und die Tearkasten einen erbitterten Kampf. Ganz zufällig ist es auch Ihr Ziel, die Region zu erobern. Errichten Sie ein Kraftwerk und erobern Sie einige naheliegende Sektoren, um mehr Energie zu fördern. Von dieser bauen Sie eine 20er-Staffel Laurins. Nach kurzer Zeit werden Sie die Meldung erhalten, daß ein gegnerisches Hauptquartier zerstört wurde. Dabei handelt es sich um die Ghorkov. Die Tearkasten haben es geschafft, ihre Feinde zu vernichten, und stehen nun mit einer großen Übermacht da, der Sie nichts entgegenzusetzen haben. Nur mit einer List können Sie die Mission noch für sich entscheiden. Postieren Sie Ihre Laurins oberhalb der Wolkenfestung im Nord-



Alles auf einen Blick:
- **Die Kampagne der Resistance**

osten und beobachten Sie die Tearkasten mit einem Scout. Sobald Sie merken, daß ein Angriff auf Ihre Basis gestartet wird und daß der Gegner seine Wolkenfestung allein zurückläßt, müssen Sie zuschlagen. Greifen Sie mit all Ihrer Kraft und Schnelligkeit mit den Laurins an, um die Wolkenfestung zu zerstören, bevor die gegnerischen Einheiten Ihre ebenfalls ungeschützte Basis erreichen. Speichern Sie, bevor Sie angreifen, aber unbedingt ab, da manchmal doch die Festung des Feindes gewinnt. Die Technologien dienen nur zur Aufrüstung Ihrer Panzer.

Hard Thing



Der Name der Mission täuscht, da man, wenn man es richtig angeht, von Härte nichts merken wird. Verlegen Sie Ihre Basisstation sofort in den äußersten Südwesten und errichten Sie ein Kraftwerk. Somit lenken Sie die beiden kriegführenden Parteien von sich ab und können beobachten, wie sie sich untereinander bekämpfen. Vereinzelte, harmlose Angriffe können sehr leicht abgewehrt werden, soweit Sie über ein paar Laurins verfügen. Bauen Sie eine große Armee mit allen Waffengattungen und greifen Sie zunächst die schwachen Mykonier im Norden an. Sie können nicht lange gegen einen Sturm standhalten und werden rasch ausgelöscht. Schwerer wird es da schon bei den Ghorkov, die über etliche stationäre Geschütze verfügen und außerdem eine Menge Kriegsgerät haben. Dennoch können mehrere Jaguars auch den Turantul knacken. Sie werden eine wichtige neue Technologie in dieser Mission finden: den Tiger. Bauen Sie zum Schluß der Mission fünf davon und schicken Sie diese zum Teleporter. Außerdem sollten Sie noch einen Laurin und einen Scout mitnehmen. Damit wäre die Mission beendet.

Nomansland



Die Mykonier haben eine Festung im Südosten der Karte. Da dort die Stromversorgung nicht besonders gut ist, werden sie ihre Basis langsam zu den Kraftwerken in den Südwesten schweben lassen. Während dieser Zeit sind die Aliens besonders anfällig. Schauen Sie mit einem Scout nach, wo sich die Festung gerade befindet, und greifen Sie diese mit den Einheiten an, die Sie aus der vorherigen Mission mitgenommen haben. Steuern Sie den Schwadronenführer der Tiger dabei persönlich, damit nichts schiefgeht. Haben Sie die Station zerstört, können Sie sich selbst bei den Kraftwerken ausdehnen. Außerdem verfügen Sie nun über stationäre Luftabwehrtürme, die sich überall aufstellen lassen. Zäunen Sie Ihre Basis mit den Türmen ein und erzeugen Sie danach eine riesige Armee, da die Ghorkov wieder einmal über immense Truppenmassen verfügen. Die andere Technologie verbessert nur den Weasel ein wenig.

Two Hills



Diese Aufgabe hört sich schwerer an, als sie ist. Sie haben die Schlacht schon so gut wie gewonnen, wenn Sie zu Anfang ein Kraftwerk und einen weiteren Geschützturm errichten und den ersten Angriff der Mykonier abwarten. Ist dies geschehen, bauen Sie zehn Tiger und fahren mit diesen genau auf die gegnerische Basis zu. Zerstören Sie zuerst die davor stationierten Geschütze und dann die Station. Im Norden finden Sie ein Aufrüstungsfeld. Haben Sie auch dies, verlassen Sie diese unwirtliche Region durch den Teleporter im Osten.

In der nächsten Ausgabe begleiten wir Sie durch die noch verbleibenden 24 Missionen der Kampagne.

Christian Pfeiffer

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Terratools.



Allgemeine Tips

BUNDESLIGA MANAGER 98

Auf den folgenden acht Seiten verraten wir Ihnen alle nötigen Tips, um Ihren Lieblingsverein an die Spitze der Deutschen Bundesliga zu führen. Die umfangreichen Daten und Fakten zu BM 98 stammen direkt von Werner Krahe, Erfinder von Bundesligamanager.



Nicht übertreiben: Sobald sich die Bälle rot färben, muten Sie Ihren Schützlingen eindeutig zuviel zu, was sich leistungsmindernd auswirkt.

TRAINING

Mannschaft sorgfältig analysieren

■ Am Anfang steht die Analyse der allgemeinen Stärken und Schwächen der Mannschaft. Dazu nutzen Sie die Informationen aus der Statisitik-Abteilung (zum Beispiel „Daten A" / „Daten B"). Bei der Verteilung der Bälle auf die einzelnen Spieltyp-Kategorien („Tor", „Abwehr", „Mittelfeld", „Sturm") wird vor allem auf das Ausmerzen der Schwächen Wert gelegt. Hapert es beispielsweise im Abwehrbereich, aktivieren Sie die Einstellung „Drei Bälle" beim zweiten Bild von links. Ein bis zwei Bälle vergibt man für jene Kategorien, bei denen das Niveau gehalten werden soll. Belasten Sie nicht das gesamte Team mit Trainings-Einheiten, wenn nur ein bestimmter Stürmer Defizite in einem Bereich aufweist; dafür ist schließlich das individuelle Training vorgesehen (Button „Spieler").

Datenblätter prüfen

■ Die Datenblätter und Statistiken geben auch über die spieltechnischen und konditionellen Aspekte Auskunft. Dementsprechend werden die Bälle auf die neun Kategorien im unteren Teil des Bildschirms verteilt.

Erschöpfte Spieler

■ Ab einer Erschöpfung von 60 Punkten erreichen Sie durch Training nur noch 80% des möglichen Erfolges. Je stärker Sie einen stark erschöpften Kicker beim Training fordern, desto negativer die Auswirkungen.

Bedeutung des Alters

■ Bei jungen Spielern bringt das Training deutlich mehr als bei älteren. Die Leistung läßt sich bis zu einem Alter von 28 Jahren erheblich steigern; danach nehmen die positiven Auswirkungen bei gleicher Trainings-Intensität allmählich ab. Ein 33jähriger Spieler mit ansonsten gleichen Werten wie ein 21jähriger Neuling profitiert also deutlich weniger von den Trainingsstunden als sein Kollege.

Spieler mit hohem Durchschnittswert

■ Spieler mit einem hohen Durchschnittswert steigern ihre Leistung in geringerem Maße als schwächere Kameraden. Deshalb dauert es wesentlich länger, bis das Training bei einem 90-Punkte-Mittelfeldspieler deutliche Fortschritte bringt.

Motivation von „Bank-Angestellten"

■ Fußballer mit ungenügender Spielpraxis (Dauereinsatz auf der Ersatzbank) sind beim Training sehr viel weniger motiviert bei der Sache als Stammspieler. Freundschaftsspiele und zeitweilige Änderungen in der Aufstellung sorgen für gleichbleibend hohe Motivation.

Training bei vielen Spielen

■ Wenn viele Spiele in kurzer Zeit zu bestreiten sind (zum Beispiel bedingt durch Turniere oder Pokalspiele), sollten Sie die Trainings-Intensität vorübergehend verringern.

Co-Trainer

■ Wählen Sie den bzw. die Co-Trainer konsequent nach deren Spezialitäten (zum Beispiel Paßspiel) aus, wenn es in einem oder mehreren Bereichen größere Mängel gibt.

Trainings-Arten für bestimmte Positionen

■ Das Pensum sollte grundsätzlich „Spiel" beinhalten und zudem auf die Positionen abgestimmt werden. Für die Abwehr spielen daher Kondition, Schnelligkeit und Zweikampfstärke eine Rolle. Das Mittelfeld muß in Sachen Paß, Kondition und Freistoß gleichmäßig ausgebildet werden; das offensive Mittelfeld sollte zusätzlich Zweikampf, Eckball, Schuß, Technik



Alles auf einen Blick:
- Spieler-Transfers
- Taktik
- Marketing

und Kopfball beherrschen. Stürmer trainiert man vorzugsweise in den Rubriken Schuß, Kondition, Schnelligkeit, Technik, Kopfball und Zweikampf. Das Training des Torwarts beschränkt sich auf Kondition, Eckball, Kopfball und Schuß.

Training und Taktik

■ Stimmen Sie Taktik und Training aufeinander ab. Wird beispielsweise mit „hohen Bällen" gespielt, sollten Sie auf präzise Pässe und eine ordentliche Technik Wert legen.

Minuten-Statistik nutzen

■ Die sogenannte „Minuten-Statistik" hilft Ihnen dabei, die Kondition Ihrer Mannen einzuschätzen. Werden in der zweiten Spielhälfte häufig Gegentore kassiert oder sehr selten eigene Treffer erzielt, müssen Sie das „Durchhaltevermögen" optimieren.

Masseur einstellen

■ Bei intensivem Training sollte ein guter (teurer) Masseur selbstverständlich sein, um Verletzungen vorzubeugen. Übertriebenes Training wirkt sich generell auf die Verletzungs-Anfälligkeit der Spieler aus.

Spiele verlegen und Trainingslager buchen

■ Exzessives Training kann durch nach hinten verlegte Liga-Spiele oder Trainingslager-Einsätze mit Schwerpunkt „Erholung" ausgeglichen werden.

SPIELER-TRANSFERS

Die Transfer-Listen können Sie auch nach Kickern mit „auslaufenden Verträgen" durchsuchen lassen. Solche Spieler stellen häufig echte Schnäppchen dar.

Ältere Spieler verkaufen

■ Verkaufen Sie Spieler spätestens dann, wenn diese 35 Jahre oder älter sind. Ab dieser Grenze steigt das Verletzungsrisiko erheblich an, und die Kondition läßt drastisch nach. Dies gilt in erster Linie für Feldspieler; ein Torwart kann durchaus auch mit 40 Jahren noch Top-Leistungen bringen.

Spieler ausländischer Clubs

■ Beachten Sie bei Ihren Überlegungen, daß Kicker ausländischer Vereine (vor allem aus Italien oder Spanien) grundsätzlich etwas teurer sind als Spieler deutscher Teams.

Spieler abwerben

■ Das Abwerben von Spielern kann sich im Einzelfall lohnen. Allerdings ist es sehr wahrscheinlich, daß Sie bei Bemühungen um Top-Spieler eine Absage kassieren oder mit horrenden Forderungen konfrontiert werden. Gleiches gilt für Akteure, die bei einem Tabellen-Nachbarn unter Vertrag sind oder in sehr erfolgreichen Mannschaften spielen. Dazu gehören vor allem Klubs, die international mit von der Partie sind (UEFA-Cup, Champions League und so weiter), sowie Vereine, die in den jeweiligen Landesligen ganz vorne in der Tabelle vertreten sind. Umgekehrt werden Sie feststellen, daß das Interesse solcher Mannschaften an Ihren Angestellten weitaus höher ist als das von Durchschnitts-Teams.

Spieler von Absteigern abwerben

■ Sehr günstig kommen Sie davon, wenn Sie sich bei finanziell angeschlagenen Vereinen (beispielsweise Absteigern) umsehen. Hier läßt sich hin und wieder ein Schnäppchen machen.

Nach vereinslosen Spielern suchen

■ Wenn Sie frisches Blut in Ihre Elf bringen wollen, sollten Sie zunächst die Liste der vereinslosen Spieler abklappern – das ist in der Regel preiswerter als die Verpflichtung eines Vereinsspielers.

Spieler mit leicht unterdurchschnittlicher Mannschaftsstärke umwerben

■ Bei Berücksichtigung aller Kosten kommt es meist billiger, einen Spieler einzukaufen, der hinsichtlich der Leistung etwas unterhalb der durchschnittlichen Mannschaftsstärke rangiert. Mit gezieltem Einzeltraining und verstärktem Einsatz bei Freundschaftsspielen läßt sich der Rückstand schnell aufholen – insbesondere, wenn es sich um einen sehr jungen Spieler handelt.

Spieler an reiche Vereine verkaufen

■ Ein paar Mark mehr lassen sich beim Spielerverkauf verdienen, wenn Sie den Betroffenen an einen erfolgreichen und damit reichen Verein abtreten. Ausländische Klubs geben meist deutlich höher dotierte Angebote ab.

TAKTIK



Stimmen Sie die Taktik nicht nur auf die Leistungen der eigenen Mannschaft ab, sondern berücksichtigen Sie auch Stärken und Schwächen des nächsten Gegners.

Auf den Schiedsrichter achten

■ Der Schiedsrichter spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Welcher Schiri die nächste Begegnung leitet, erfahren Sie im Menü „Saison"/„Ligaspiele". Wenn Sie den Button „Daten B" anklicken, werden neben dem zu erwartenden Wetter auch die jeweiligen Unparteiischen angezeigt. Die Eigenschaften der Schiedsrichter werden direkt im Wortlaut eingeblendet, können aber auch im Editor nachgeschlagen und sogar verändert werden. Unterschieden wird zwischen der Aufmerksamkeit bzw. Beobachtungsgabe (sprich: wird ein Foul überhaupt gesehen) und der „Strenge" (das heißt, ob dieses Foul überhaupt Konsequenzen – und wenn ja, welche – nach sich zieht).

Abseitsfalle einsetzen

■ Die „Abseitsfalle" macht nur dann Sinn, wenn Sie über technisch wie konditionell exzellente Abwehrspieler verfügen. Außerdem können Sie die Abseitsfalle nur einsetzen, wenn ein wachsamer Schiedsrichter auf dem Platz steht.

Mit Forechecking spielen

■ Mit der „Forechecking"-Einstellung muten Sie Ihren Jungs eine äußerst kräftezehrende Taktik zu, die optimale Kondition erfordert. Berücksichtigen Sie die Teamstärke des Gegners und analysieren Sie in erster Linie das Mittelfeld; falls der gegnerische Kader eher mäßige Mittelfeldspieler aufweist, während Sie in diesem Bereich sowie bei der Verteidigung überlegen sind, kann sich das Forechecking lohnen. Genereller Vorteil: Man stört die Kontrahenten frühzeitig und läßt so erst gar keinen richtigen Spielaufbau zu.

Schwalben

■ „Schwalben" machen nur Sinn bei halbblinden Schiedsrichtern.

Anweisungen intensivieren

■ Die Anzahl der „Wichtig!"-Unterstreichungen symbolisiert die Intensität, mit der Ihre Anweisungen umgesetzt werden. Wer obendrein „unfair" spielt, sollte es mit einem eher oberflächlichen, geistesabwesenden Schiedsrichter zu tun haben. Alles andere hätte eine Flut an gelben und roten Karten zur Folge.

Flache Bälle/ Hohe Bälle

■ Überlegenen Gegner begegnet man mit flachen Bällen, während schwächere Teams mit hohen Bällen überrascht werden.

Kurz-/Langpaß-Spiel

■ Details wie Kurz-/Langpaßspiel ergeben sich durch die Fähigkeiten Ihrer Mittelfeldspieler; außerordentliche Paßstärke läuft zum Beispiel auf Langpaßspiel hinaus. Wenn Ihre Stürmer mit besonderen Qualitäten hinsichtlich „Schußkraft" gesegnet sind, können Sie auch Torschüsse aus weiter Distanz probieren. Liegen die Vorzüge bei der „Schnelligkeit" der Stürmer bzw. Mittelfeldspieler, empfehlen sich Torschüsse aus Positionen unmittelbar vor dem Strafraum. Die Optionen „Spiel durch die Mitte" bzw. „Spiel über die Flügel" macht man von den Leistungen der Mittelfeldspieler bzw. Links-/Rechtsaußen abhängig.

MARKETING

Werbeverträge

Zunächst in Öffentlichkeitsarbeit investieren

Wichtig: Nicht gleich die erstbesten Angebote akzeptieren, sondern erstmal einige Siege einfahren, kräftig in die PR-Arbeit investieren und dann gleich mit mehreren Sponsoren Verträge abschließen. Erfolgreiche Vereine werden mit hochdotierten Angeboten geradezu bombardiert. In diesem Fall können Sie ruhig auf Folgeverträge eingehen, die sicherstellen, daß Sie auch in der nächsten Saison finanziell auf festen Beinen stehen.

Je mehr Öffentlichkeits-Arbeit Sie betreiben, desto voller ist das Stadion



Öffentlichkeits-/Fanclub-Arbeit

Wieviel Geld in die PR-Arbeit investieren?

Als Faustregel gilt: Je höher die Liga, desto großzügiger sollten die Investitionen ausfallen. In der Oberliga lohnt es sich beispielsweise nicht, jeden Monat zigtausende von Mark in die PR-Arbeit zu stecken; in diesem Fall ist ein Drittel des maximalen Betrags mehr als ausreichend. Anders in der Bundesliga, wo Sie nicht zuletzt wegen der Sponsoren stark auf eine positive öffentliche Haltung gegenüber Ihrem Klub angewiesen sind. Wenn Sie auch in sportlich erfolglosen Phasen ein volles Stadion haben wollen und Ihre Chance auf Wiederwahl anläßlich der Jahreshauptversammlung wahren möchten, dann sollten Sie an dieser Stelle nicht knausern.

Fanartikel

Optimaler Zeitpunkt für den Verkauf von Fanartikeln

Für den Absatz möglichst vieler Fanartikel ist es entscheidend, während der Verkaufsphase entsprechende Erfolge einzufahren. Die Nachfrage hängt zum größten Teil davon ab, wie viele Siege errungen werden. Berücksichtigt werden die zurückliegenden 10 Monate, wobei der letzte Monat der Zeitspanne zu 100%, der vorletzte zu 90% usw. in die Berechnungen eingeht. Daraus ergibt sich, daß sich über 50% des Interesses auf die vergangenen drei Monate verteilen, während die Ergebnisse der Vergangenheit nur noch zum Teil das Kaufverhalten der Fans beeinflussen. Fanartikel bringen also nur dann zusätzliches Geld in die Vereinskassen, wenn die Mannschaft erfolgreich spielt. Der Gewinn eines Wettbewerbs ist zum Beispiel ein guter Zeitpunkt.



Alles auf einen Blick:
- Freundschaftsspiele
- Trainingslager
- Jugend-Arbeit
- Toto-Tip
- Finanzen

FREUNDSCHAFTSSPIELE

Mit Freundschaftsspielen die Moral steigern

■ Nach einer längeren Negativserie (etliche Niederlagen in Folge) können Sie Freundschaftsspiele gegen unterlegene Teams (untere Tabellenpositionen bzw. schwächere Liga) zur Steigerung der Mannschafts-Moral nutzen.

Freundschaftsspiele als Freilandversuche für neue Spielsysteme

■ Wenn Sie risikolos ein neues Spielsystem (zum Beispiel mit/ohne Libero, Abseitsfalle an/aus) testen möchten oder einen Nachwuchsspieler bzw. notorischen Ersatzbänkler auf seine Tauglichkeit hin überprüfen wollen, bietet sich ebenfalls ein Freundschaftsspiel an.

Freundschaftsspiele mit Trainingslagern kombinieren

■ Sollte die konditionelle Verfassung mehrerer Spieler zu wünschen übrig lassen, dürfen Sie auch Freundschaftsspiele und Trainingslager kombiniert einsetzen. Greifen Sie bei den Matches vor allem auf Neulinge zurück und lassen Sie die Stammspieler zuschauen.

Mit Freundschaftsspielen die Bilanz aufbessern

■ Als angenehmer Nebeneffekt wirken sich Freundschaftsspiele im eigenen Stadion, dank der Zuschauer-Einnahmen, auch positiv auf die Vereinskasse aus.

TRAININGSLAGER

Welches Trainingslager für welchen Zweck?

■ Das Buchen eines Trainingslager-Aufenthaltes kann verschiedenen Zielen dienen, wovon Sie wiederum die Wahl der Unterkunft abhängig machen sollten. Die Trainingszentren und Hotels unterscheiden sich hinsichtlich Ausstattung, Service, Platzverhältnis und Verpflegung (siehe Kasten: Reise-Tips).

Wichtigkeit von Ausstattung, Platzqualität, Service und Verpflegung

■ Ausstattung und Platzqualität spielen vor allem dann eine Rolle, wenn es um die Verbesserung der Spieler-Fähigkeiten geht. Hingegen kommt es auf Service und Verpflegung an, sobald die Erholung nach anstrengenden Spielen im Vordergrund steht.

Spieleralter entscheidend für den Erfolg eines Trainingslagers

■ Beachten Sie bei der Planung von Trainingslager-Einsätzen das Alter Ihrer Spieler. Den größten Erfolg werden Sie vor allem bei den jungen Kickern feststellen, während bei den eher betagten Semestern kaum noch Leistungssteigerungen feststellbar sind. Letzteres gilt auch für jene Akteure, die ohnehin schon mit Stärke-Werten jenseits der 80 auftrumpfen. Faustregel:Je älter und besser ein Spieler, desto weniger bringt das Trainingslager. Umgekehrt gilt: Je jünger und unerfahrener, desto effektiver.

Wann ins Trainingslager fahren?

■ Verteilen Sie die drei möglichen Trainingslager-Aufenthalte gleichmäßig auf die gesamte Saison. Reservieren Sie einen Termin für den Endspurt um Meisterschaft, UEFA-Cup-Plätze, Aufstieg und Nicht-Abstieg.

Trainingslager-Programm festlegen

■ Das Trainingslager-Programm sollte auf den eigentlichen Trainingsalltag abgestimmt sein. Wenn Ihnen also zum Beispiel vor allem an der Verbesserung von Schuß-/Paßstärke gelegen ist, steht die Technik beim Trainingslager im Mittelpunkt.

REISE-TIPS

Ziel: Erholung/Moral	
Deutschland	**Europa**
1. Luxushotel La Preux	Modern Sport Training Centre
2. Ballparadies Faulstadt	Isola del Panico
3. Hof Schlammstedt	La Belle Province

Ziel: Kondition	
Deutschland	**Europa**
1. Ballparadies Faulstadt	Modern Sport Training Centre
2. Luxushotel La Preux	Isola del Panico
3. Technikschule Overrath	Hotel Alpainer Scharle

Ziel: Technik/Spiel	
Deutschland	**Europa**
1. Luxushotel La Preux	Modern Sport Training Centre
2. Fitneßpark Keucher Mühle	Bahia Blanca
3. Ballparadies Faulstadt	Isola del Panico
4. Technikschule Overrath	Los Salieros Hotel
5. Fitneßcenter Krone	Sun and Fun Hotel

Ziel: Erholung + Technik
Fitneßcenter Krone
Modern Sport Training Centre
Isola del Panico

JUGEND-ARBEIT

Je höher die Investitionen in die Jugendarbeit, desto erfolgreicher sind die Nachwuchskicker im allgemeinen.



Prioritäten setzen

■ Ebenso wie bei der Öffentlichkeitsarbeit lassen sich keine allgemeingültigen Faustregeln aufstellen. Sie sollten sich allerdings für EINE der vielen Möglichkeit entscheiden, um an frisches Spielermaterial zu kommen – also entweder Top-Leute abwerben, Nachwuchsspieler aufbauen oder eben in die eigene Jugendarbeit investieren. Nicht zuletzt durch das sogenannte „Bosman-Urteil" hat die Jugendarbeit gegenüber dem Bundesliga Manager Hattrick an Bedeutung verloren.

Wieviel Geld in den drei Kategorien ausgeben?

■ Wer sich auf das „Heranzüchten" eines eigenen Nachwuchses spezialisiert, sollte in alle drei Kategorien (Schüler, Jugend, Junioren) soviel wie möglich investieren – auf Dauer eine durchaus kostspielige Angelegenheit, noch dazu ohne 100%ige Garantie, nach mühseligen Jahren der Aufbauarbeit auf wirklich fähige Talente zurückgreifen zu können.

Alternative zur Jugendarbeit

■ Außerdem kann es passieren, daß ein „Eigengewächs" frühzeitig Ihrem Team den Rücken kehrt und bei der Konkurrenz unterschreibt. In vielen Fällen ist es deshalb empfehlenswerter, im Menü „Spieler"/„Suchen" gezielt nach Spielern mit auslaufenden Verträgen zu suchen, da diese nach Ablauf des Vertrags ablösefrei den Verein wechseln können.

TOTO-TIP

In den ersten beiden Runden des DFB-Pokals lohnt sich die Teilnahme am Toto-Tip.

■ Aussichten auf hohe Gewinne haben Sie im allgemeinen nur, wenn Sie gewissenhaft die jeweiligen Mannschaften hinsichtlich Teamstärke, verletzter Stammspieler und Tabellenposition miteinander vergleichen und Ihre Kreuzchen entsprechend auf dem Tippzettel setzen. Auch wenn Sie ansonsten nicht zu den Glücksrittern gehören, sollten Sie eine Gelegenheit nicht verpassen: In der 1. und 2. Runde des DFB-Pokals treten sehr häufig Regionalliga-Vereine gegen Bundesligisten an, so daß sich das Ergebnis mit hoher Wahrscheinlichkeit voraussagen läßt.

Heimvorteil berücksichtigen

■ Einsteiger in Sachen Toto sollten vor allem den Heimvorteil berücksichtigen: Da es sich im heimischen Stadion grundsätzlich leichter gewinnt als auswärts, sollte man im Zweifelsfall (zum Beispiel bei zwei ungefähr gleichstarken Teams) eher auf einen Sieg der Gastgeber tippen. Anhaltspunkte liefern die Informationen bezüglich Heim-/Auswärtssiegen, die der BM 98 im Toto-Menü bei den jeweiligen Mannschaften anzeigt.

Computer-Tip liefert Anhaltspunkte

■ Eine Orientierungshilfe für mögliche Ergebnisse bietet Ihnen auch der Button „Computer-Tip", den Sie in der „Saison"-Abteilung finden. Dadurch ersparen Sie sich die zeitraubende Analyse aller Vereine; allerdings gibt es freilich keine Gewähr für die Richtigkeit dieser Einschätzungen, die schließlich auf den reinen Daten und Fakten beruhen.

FINANZEN

Aktien

■ Für die Aktien-Investition muß „Spielgeld" zur Verfügung stehen, das zur Not auch langfristig nicht für Spieler-Verpflichtungen oder ähnliches gebraucht wird.

Spielgeld übrig? Dann sollten Sie in Aktien ausgewählter Unternehmen investieren. Der Kursverlauf liefert Anhaltspunkte für den richtigen Zeitpunkt.



Wann Aktien kaufen?

■ Aktien kauft man, nachdem der Kurs stark gesunken ist und sich bereits wieder auf dem Weg nach oben befindet. Ist er noch im Fallen begriffen, heißt es „Finger weg!" – getreu der alten Indianer-Weisheit: Never catch a falling knife.

Wann Aktien verkaufen?

■ Verkauft werden Aktien, sobald sie die gewünschte Rendite erzielt haben. Setzen Sie sich von vornherein ein realistisches Ziel und trennen Sie sich im Erfolgsfall konsequenterweise von diesen Wertpapieren. Ziehen Sie auch eine teilweise Veräußerung (zum Beispiel die Hälfte des angelegten Vermögens) in Betracht – an Gewinnmitnahmen ist noch niemand bankrott gegangen.

Auf den Berater verzichten

■ Verzichten Sie auf den Berater, da Sie sonst erst einmal sein Honorar erwirtschaften müssen, ehe Sie selbst an Kursgewinnen verdienen.

Immobilien-Kauf

Immobilien nicht zu Spekulationszwecken mißbrauchen

■ Immobilien sollten als langfristige Anlage betrachtet werden, die regelmäßige Erträge einbringt. Die Wertsteigerung pro Jahr beträgt 3%, hinzu kommen zum Teil erhebliche Mieteinnahmen, die vom jeweiligen Gebäudetyp und dem Objekt abhängen.

Achtung: Bei einem Kauf müssen Sie Renovierungskosten und Gebühren in Höhe von 5% einkalkulieren, so daß man sich frühestens nach zwei Jahren von seiner Immobilie trennen sollte. Lediglich bei Eigentumswohnungen fallen keine Renovierungskosten an.

Mieteinnahmen pro Monat

■ Diese Mieteinnahmen sind pro Monat zu erwarten:

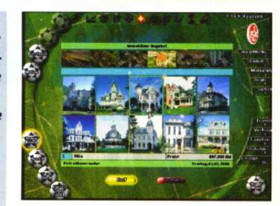
Eigentumswohnung	1,5 Promille
Reihenhaus	1,8 Promille
Einfamilienhaus	2,1 Promille
Villa	2,4 Promille
Mietshaus	2,7 Promille
Bürogebäude	3,0 Promille

Praktisches Beispiel: Eine Eigentumswohnung wird für DM 1.000.000,- angeschafft und wirft demnach jeden Monat Erlöse von DM 1.500,- ab. Nach einem Jahr ist das Gebäude



Alles auf einen Blick:
- Bilanz
- Steuern
- Die Jahreshauptversammlung

Mit Immobilien entscheiden Sie sich für eine solide Anlage, die dennoch interessante Rendite abwirft.



DM 1.030.000,- wert und hat Ihnen obendrein DM 18.000,- Miete eingebracht.

Festgelder/Sparbuch

Vor- und Nachteile des Festgelds

■ Da freut sich die Bank: Gelder auf dem Sparbuch werden mit mageren 2% verzinst. Wenn Sie eine größere Geldsumme kurzfristig (bis zu mehreren Monaten) nicht benötigen, aber danach zum Beispiel das Stadion ausbauen oder einen Spieler kaufen möchten, ist das Sparbuch allen anderen Anlageformen vorzuziehen. Vorteil: Sie kommen ständig an Ihr Geld, und es besteht nicht das Risiko eines Verlustes (vgl. Aktien).

Lohnen sich Anleihen?

■ Anleihen und Festgelder sind ein optimaler, weil sicherer Kompromiß zwischen der kurzfristigen Anlage via Sparbuch und dem langfristigen Engagement in Sachen Immobilien. Die Zinsen können sich durchaus sehen lassen, allerdings kommen Sie während der gesamten Laufzeit nicht an Ihr Geld. Wenn Sie von vornherein wissen, daß zum Beispiel der Autobahnausbau erst in einem Jahr ansteht, sollten Sie verfügbares Kapital auf jeden Fall in Anleihen „parken".

BILANZ

Grundlagen

Bilanz nicht unterschätzen

■ Die Bilanz (in diesem Fall eine sogenannte „prognostizierte Bilanz") ist DAS Bewertungskriterium für die Vergabe der DFB-Lizenz und beeinflußt unter anderem auch Entscheidungen von Sponsoren. Inhalt: alle voraussichtlichen Einnahmen und Ausgaben bis Ende der Saison.

Stichtag für die Abgabe der Bilanz

■ Die Bilanz muß spätestens zur Saison-Halbzeit vorgelegt werden (Stichtag: 17. Spieltag der Deutschen Bundesliga, also etwa Mitte November). Es empfiehlt sich, die Bilanz spätestens im Oktober abzuschließen.

■ Der DFB toleriert Abweichungen bis maximal 1 Mio. DM.

Vorgehensweise

Wie Sie bei der Erstellung der Bilanz am besten vorgehen

1. Ermitteln Sie die Werte auf Grundlage der „Real"-Einstellung (Button anklicken).

2. Bei jedem Eintrag in den Rubriken „Einnahmen" und „Ausgaben" überprüfen Sie, ob die Angaben realistisch sind oder angepaßt werden müssen. Beispiel: Die Fernsehrechte sind noch nicht verkauft, werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit in den nächsten Monaten vergeben – also muß diese geschätzte Einnahme berücksichtigt werden. Achten Sie darauf, daß Sie den Wert für die gesamten zwölf Monate ansetzen müssen!

3. Bei den Ausgaben sollten Sie einige Minuten darauf verwenden, den aktuellen Zustand Ihres Stadions sowie der Mannschaft unter die Lupe zu nehmen. Wenn hier zwangsläufig Investitionen nötig werden, muß das natürlich in Ihre Rechnung mit einfließen. Gleiches gilt für Aufwendungen in den Bereichen Trainingslager, Jugendarbeit, Medizinische Abteilung, Öffentlichkeitsarbeit usw.

4. Mit einem Klick auf den Button „Vorgabe" schließen Sie Ihre Arbeiten ab, können aber Änderungen noch bis zum Stichtag vornehmen.

Nützliche Tricks

Bilanz für Was-wäre-wenn-Prognosen nutzen

■ Die Bilanz-Funktion eignet sich vorzüglich für Was-wäre-wenn-Kalkulationen. Wer wissen möchte, ob er sich einen Tribünenausbau leisten darf oder guten Gewissens einen weiteren Spieler verpflichten kann, nutzt den Button „Zukunft".

Werbeverträge langfristig abschließen

■ Erwarten Sie rote Zahlen (d. h. die Bilanz weist einen Verlust aus), empfiehlt sich der baldige Abschluß von langfristigen Werbeverträgen. Sponsoren machen ihre Angebote unter anderem von der Bilanz abhängig.

STEUERN

Wieviel Steuern zahlt man bei wieviel Gewinn?

Wer mit der Bolzerei seiner Kicker Gewinn macht, zahlt kräftig Steuern. Die Summe, die nach dem Abzug der Ausgaben von den Einnahmen übrigbleibt, bildet die Grundlage für die erhobenen Steuern. Anhand unserer Tabelle können Sie schon im Vorfeld abschätzen, wieviel Ihnen abgeknöpft wird.

Gewinn	Steuersatz
bis DM 100.000,-	0%
DM 100.001,- bis DM 200.000,-	10%
DM 200.001,- bis DM 300.000,-	20%
DM 300.001,- bis DM 400.000,-	30%
DM 400.001,- bis DM 500.000,-	40%
Ab DM 500.001,-	50%

Geld vor dem Fiskus retten

Ein paar ganz legale Steuertricks

Hier einige Anregungen, wie Sie Ihr (Spiel-) Geld vor der Steuer retten:

- Verpflichtung eines zusätzlichen Spielers
- Ausbau des Stadions/der Stadion-Peripherie
- Bessere/zusätzliche Ärzte, Masseure und Co-Trainer
- Höhere Zuschüsse für die Jugendarbeit, Öffentlichkeitsarbeit und Fanclubs
- Immobilien kaufen

Steuern hinterziehen

Wenn Sie gefragt werden, ob Sie ein paar Mark hinterziehen möchten, stehen die Chancen 3:1, daß die Steuerfahndung nicht herumstöbert. In einem von vier Fällen fliegt der Schwindel auf, und Sie werden zur Kasse gebeten – bis zu DM 300.000,- plus Ihren guten Ruf kostet Sie die Steuerhinterziehung.

DIE JAHRESHAUPTVERSAMMLUNG

Welche Aspekte spielen bei der Jahreshauptversammlung eine Rolle?

Hier wird über Ihre bisher geleistete Arbeit befunden und letztlich entschieden, ob Sie Ihren „Schleudersitz" als Trainer und Manager behalten dürfen oder nicht. Manche BM 98-Spieler scheitern bei der Versammlung trotz vermeintlich guter Leistungen in den drei relevanten Kategorien (Finanzen, Erfolg, Organisation) und werden hochkantig hinausgeworfen. Ihnen ist das auch schon passiert? Wenn Sie die folgenden goldenen Regeln berücksichtigen, können Sie der Abstimmung zukünftig gelassen entgegensehen.

Finanzmanagement

Beurteilung der finanziellen Situation

Bei der Jahreshauptversammlung ziehen Ihre Vorgesetzten Bilanz: Berücksichtigt werden der Kontostand bis 1 Mio. DM und Anlagen (Immobilien, Festgelder, Sparbuch, Aktien) in Höhe von maximal 2 Mio. DM. Für ein Plus von mehr als 1 Mio. DM werden Ihnen am Schluß 15% abgezogen, weil man das schöne Geld viel besser anlegen könnte. Achtung: Es kommt nicht auf den aktuellen Stand an, sondern auf die DIFFERENZ ZUM VORJAHR. Durchaus möglich, daß Sie am Stichtag 5 Mio. DM auf dem Konto haben; negativ wirkt es sich allerdings nur dann aus, wenn im Jahr zuvor 4 Mio. DM oder weniger vorhanden waren. Maximal können Ihnen 2 Mio. DM angerechnet werden.

So berechnen Sie Ihren ganz persönlichen Finanz-Faktor

Ihr Finanz-Faktor (ein Wert zwischen 0 und 100) ergibt sich, wenn man die 2 Mio. DM durch 30.000 teilt. Gegebenenfalls schlagen auch noch 15% Zuschlag oder Abzug für finanzielles (Un-)Geschick zu Buche – darüber entscheidet der Kontostand.

Wie Sie bei der Bewertung des Finanz-Managements gut abschneiden

Tip: Investieren Sie langfristig überschüssige Gelder grundsätzlich in Immobilien, Aktien und Anleihen. Wird das Kapital kurzfristig wieder benötigt, sollte man es auf dem Sparbuch deponieren. Im Hinblick auf die Jahreshauptversammlung kann man die Investitionen auch noch kurz vor dem Saisonende tätigen.

Mannschaftserfolg

Wie die sportlichen Erfolge Ihres Teams beurteilt werden

Die Auswirkungen aus Training, Aufstellung und Taktik zeigen sich vor allem am Tabellenplatz. Auch hier wird nicht die aktuelle Position herangezogen, sondern mit dem Vorjahr verglichen. Ein UEFA-Cup-Platz ist viel wert, wenn Ihr Klub in den vorangegangenen Jahren eher im Mittelfeld zu finden war; andererseits wird man Ihnen den Rang 2 bis 5 ankreiden, falls Sie zwölf Monate vorher die Saison als neuer Deutscher Meister abgeschlossen haben. Der Mannschaftserfolg setzt sich zu 4/7 aus der Teilnahme an europäischen Wettbewerben (UEFA-Cup, Champions League, Pokal der Pokalsieger) zusammen; Deutsche Meisterschaft, DFB-Pokal und UEFA-Cup-Platz wirken sich also extrem auf diesen Faktor aus. Hinzu kommen 2/7 „Manager-Points" und 1/7 PR-Arbeit; bei letzterem Aspekt wirken sich direkt die Summen aus, die Sie im Bereich „Investitionen" für Öffentlichkeitsarbeit ausgegeben haben. „Manager-Points" können Sie an der Höhe Ihres Dispo-Kredits ablesen.

Teilnahme an europäischen Wettbewerben

PR-Arbeit

Wichtig: der Tabellenplatz

Tip: Ein guter Tabellenplatz stellt die halbe Miete für die Wiederwahl dar. Achten Sie aber auch auf scheinbare „Kleinigkeiten" wie erfolgsabhängige Prämien oder die effektive Motivation in der Halbzeitpause.

Vereinsorganisation

Was verbirgt sich hinter „Vereinsorganisation"?

Bei der Organisation spielen zu 1/3 die Fanarbeit (Menüpunkt „Verein"/„Marketing" /„Investitionen") und zu 2/3 die Beliebtheit des Managers eine Rolle. Letzteres können Sie mit geschickten Antworten bei Interviews recht gut steuern. Die Anzeige „Ansehen bei den Fans" (erreichbar über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand) liefert Ihnen einen Anhaltspunkt. Einen Bonus von 15% bei der Abrechnung erhalten Sie für das Buchen von Trainingslagern (ein Aufenthalt genügt bereits).

Stadion ausbauen!

Tip: Ein zügiger, maßvoller Ausbau des Stadions unter besonderer Berücksichtigung der Anforderungen der jeweiligen Liga bildet die Grundlage für eine gute Benotung der Vereinsorganisation. Ein sicheres, komfortables Stadion und gelegentliche Aufmerksamkeiten für die Schlachtenbummler sichert Ihnen die Sympathien der Fans.



Alles auf einen Blick:
- DFB-Lizenz
- Halbzeitpause

DFB-LIZENZ

Wann droht der Entzug der DFB-Lizenz?

Bei Schulden bis zu 4 Mio. DM drückt der DFB noch einmal ein Auge zu. Ab dieser Summe ist Ihre Lizenz für die nächste Saison ernsthaft in Gefahr. Allerdings ist die 4 Mio.-Grenze nur als ungefährer Anhaltspunkt zu verstehen; die Obergrenze liegt in Wirklichkeit bei 12 Mio. DM. Der eingeräumte Dispo-Kredit (Menüpunkt „Finanzen"/„Finanzübersicht", max. 2 Mio. DM) verrät Ihnen, wie Sie von den Banken als Manager eingeschätzt werden und wie hoch die Schulden im Ernstfall ausfallen dürfen. Ein Dispo in der Nähe von 2 Mio. drückt das Vertrauen Ihrer Hausbank aus und fließt auch in die Finanzmanagement-Bewertung bei der Jahreshauptversammlung ein!

So berechnen Sie Ihre ganz persönliche Schuldengrenze

Wie würde sich der DFB entscheiden, wenn HEUTE die Lizenz zur Diskussion steht? Diese Frage beantwortet Ihnen die Formel:

Dispositionskredit x 4 + 4 Mio. DM

Beispiel: Ein Dispo von DM 500.000,- ergibt eine Schuldengrenze von 6 Mio. DM.

Schuldenstand nicht mit Kontostand verwechseln!

Achtung: Der aktuelle Schuldenstand erschließt sich NICHT aus dem Kontostand. Zusätzlich werden das Anlagevermögen (Sparbuch, Aktien, Immobilien, Anleihen) sowie aufgenommene Kredite berücksichtigt. Aufschluß über die derzeitige finanzielle Situation liefert die Statistik-Abteilung („Statistik"/ „Statistik"/„Finanzen").

Mögliche Auflagen

Mögliche Folgen eines Lizenz-Entzugs
Die „Gelbe Karte":
Festsetzung einer Auflage (bei Nichterfüllung: endgültiger Lizenzentzug)
„Rote Karten":
- Keine Spielerverpflichtung innerhalb der nächsten X Spieltage
- Saldo zwischen Spielerein- und -verkäufen darf x DM in der kommenden Saison nicht überschreiten.
- Punktabzug am Ende der nächsten Saison
- Geldstrafe

HALBZEITPAUSE

Fingerspitzengefühl zeigen!

Es bringt absolut nichts, wie ein Berserker auf den Button „Wichtiges Spiel" zu klicken oder tagelanges Konditionstraining anzudrohen. Während der Halbzeitpause ist stattdessen viel Fingerspitzengefühl gefragt, um die Jungs auf die zweite Hälfte des Spiels optimal vorzubereiten. Die Auswirkungen der Buttons beruhen auf einem äußerst komplexen System, das unter anderem die Häufigkeit und den Zeitpunkt der Maßnahme berücksichtigt. Für akzeptable Ergebnisse ist folgendes Hintergrundwissen unentbehrlich:

Drohungen sparsam dosieren

- Pro Halbzeitpause sollten Sie auf gar keinen Fall mehr als drei Drohungen aussprechen, da sonst keine Wirkung mehr erzielt wird. Die Anzahl der Drohungen aus den vergangenen Spielen fließt dabei in die Berechnung ein! Wenn Sie es damit übertreiben, geht die Stimmung innerhalb der Elf augenblicklich in den Keller.

„Wichtiges Spiel" und „Wir werden siegen" so selten wie möglich verwenden

- Die positive Wirkung des „Wichtiges Spiel" bzw. „Wir werden siegen"-Spruchs ist umso stärker, je seltener Sie ihn einsetzen. Der Effekt ist gleich Null bzw. kehrt sich ins Negative um, falls Sie diese Art der Anfeuerung in jedem zweitklassigen Match verwenden. Konfrontieren Sie die Spieler damit in vier aufeinanderfolgenden Matches, hat „Wichtiges Spiel" auf jeden Fall einen negativen Einfluß.

Auf die Motivationskurve achten!

- Achten Sie auf den Verlauf der Motivationskurve, sobald Sie sich für eine Maßnahme entschieden haben: Steigt die Kurve steil an, dann können Sie normalerweise dieselbe Entscheidung ein weiteres Mal treffen.

„Knicks" in der Motivationskurve als Anhaltspunkt

- Buttons sollten grundsätzlich direkt nach einer Richtungsänderung bzw. einem Knick in der Motivationskurve betätigt werden, da zu diesem Zeitpunkt eine neue Berechnung beginnt. Je länger Sie sich damit Zeit lassen, desto weniger wirkungsvoll ist die Aktion.

Trainingsfreie Tage als Anreiz

- Auch bei der Option „trainingsfrei" sollten Sie die Kurve beobachten: Wenn die Kurve bei einem zugestandenen trainingsfreien Tag sehr stark ansteigt, können Sie – falls gewünscht – durch einen weiteren Tag die Motivation zusätzlich anheben. Stößt ein trainingsfreier Tag offensichtlich nur auf sehr geringes oder gar kein Interesse seitens der Mannschaft, würde ein Mehr an Freizeit keine zusätzlichen Kräfte freisetzen. Ganz abgesehen davon sollten Sie trainingsfreie Tage nur sehr dosiert einsetzen, da Sie durch zu lange Trainingsausfälle das Team schwächen.

Mit Prämien die Moral steigern

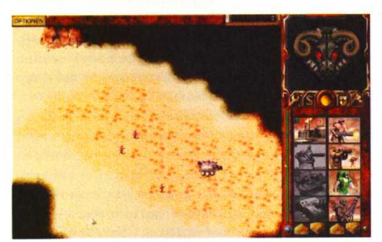
- Prämien können sporadisch eingesetzt werden, sollten aber die Ausnahme bleiben. Bei der Berechnung der Wirkung fließen die gewährten Prämien der vergangenen Spiele ein! Hüten Sie sich vor allem vor der Kombination „Wichtiges Spiel" und „Prämie".

Multiplayer- und Profi-Tips

DUNE 2000

Auch Dune 2000 bietet die Möglichkeit, sich im Internet und Netzwerk mit anderen Spielern zu messen. Damit Sie auch erfolgreich gegen die anderen Teilnehmer bestehen können, liefern wir Ihnen nützliche Tips und vollständige Strategien.

Tips zum Ressourcen-Management



Auch in der Startphase sollten Sie Ihre Sammler stets bewachen.

1. Es reicht gerade im Multiplayer-Modus nicht, nur drei Sammler zu beschäftigen, da man seinen Konkurrenten in Sachen Material und Technik immer überlegen sein sollte. In großen und langwierigen Schlachten mit vielen Teilnehmern empfiehlt es sich, drei Raffinerien mit jeweils fünf Sammlern zu unterhalten.
2. Es sollten niemals mehr als fünf Sammler für eine Raffinerie eingesetzt werden, da es dann zu Staus und langen Wartezeiten kommen kann.
3. Um den sicheren Transport des Gewürzes zu garantieren, sollten Sie pro Sammler einen Carryall einsetzen, welcher diesen schnell und sicher vom Gewürzfeld zur Raffinerie bringt. Haben Sie zu wenig Carryalls, leidet die Transportgeschwindigkeit darunter.
4. Es ist wichtig, immer ein paar Krediteinheiten auf der hohen Kante zu haben, um bei Überraschungsangriffen Reparaturen durchführen zu können.
5. Wägen Sie immer zwischen einer Eigenproduktion von Einheiten oder der Bestellung über einen Raumhafen ab. Oftmals ist die Bestellung über den Versanddienst zwar günstiger, Sie bekommen dabei jedoch die gesamte Kostensumme der Einheiten von Ihrem Konto abgebucht und können nichts mehr stornieren. Ein weiterer Nachteil ist, daß Sie einige Minuten warten müssen, bis die Schmugglerrakete mit den Waren eintrifft.



Die Gewürz-Produktion läuft perfekt, da wir viele Carryalls und Sammler beschäftigen.

Taktiken und Strategien in der Anfangsphase und zum Basisbau

1. Klären Sie so früh wie nur möglich die Karte auf, um über alles, was vorgeht, Bescheid zu wissen. Denn wenn Sie feindliche Truppen nicht frühzeitig erkennen, können Sie sich nicht auf einen Konterschlag einstellen und werden somit aus heiterem Himmel überrascht. Andersherum können Sie bei einem großen Sichtradius auch Ihre Konkurrenten kontrollieren. Passen Sie aber auf, daß der Feind Ihren Aufklärern nicht zu Ihrer eigenen Basis folgt. Sollte dies geschehen, wären Sie derjenige, welcher sich im Nachteil befindet. Opfern Sie die Einheiten dann besser.
2. Setzen Sie zu Anfang lieber auf viele leichte Einheiten als auf die hoch technisierten. Viele Spieler forschen so lange, bis sie schwere Einheiten bauen können, und vergessen dabei völlig ihre Verteidigung. Diese Situation läßt sich glänzend ausnutzen, um deren Basis gleich zu Beginn dem Erdboden gleichzumachen. Somit merzt man die Gegner aus, welche erst in der fortgeschrittenen Spielphase eine Bedrohung darstellen würden. Auch Gefechte mit nur zwei Spielern lassen sich mit dieser Taktik schnell entscheiden.
3. Das Geheimhalten der eigenen Basis ist eine schwierige, aber auch effektive Taktik, um den Gegner davon abzuhalten, Ihre eigentliche Stärke zu erkennen. Nachdem Sie das Gebiet weiträumig erkundet haben, stellen Sie überall kleine Trupps aus Infanteristen und Panzern ab. Sobald Sie nun feindliche Truppen anrücken sehen, hetzen Sie diesen Ihre Einheiten auf den Hals, und zwar mitten in offenem Gelände. Somit erreicht Ihr



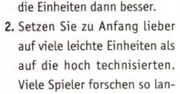
Unser erster Aufklärer wurde fertiggestellt, ...



...erkundet mit einem Kollegen die nähere Umgebung...



...und trifft schon bald auf eine Feindbasis.





Unsere Basis wächst und gedeiht, wenn auch nicht so schön wie im Jahr 1602.

Alles auf einen Blick:
- Taktiken und Strategien in der fortgeschrittenen Spielphase
- Taktiken und Strategien in der Finalen Phase
- Der Dröhner und wie man ihn einsetzt
- Spezielle Taktiken und Strategien der Atreides

Gegner Ihre Basis nicht. Schwere Einheiten empfehlen sich für diese Taktik aber nicht, da Ihr Feind versuchen wird, auf jeden Fall mit schnellen Einheiten durchzubrechen. Er wird dann einfach an Ihren Trupps vorbeiziehen, ohne daß diese etwas unternehmen können. Devestatoren zum Beispiel sind bei dieser Taktik also vollkommen fehl am Platz.

4. Eine Scheinbasis ist die beste Taktik, den Gegner von Ihrer Hauptbasis wegzulocken und vollkommen zu verwirren. Benutzen Sie dafür die gleiche Strategie wie in Punkt 3, jedoch auf einem anderen Gebiet. Verteidigen Sie das Gebiet mit all Ihrer Macht, und Ihr Gegner wird denken, daß dort Ihre Basis liegt, und immer wieder versuchen, dorthin vorzudringen. Dies macht ihn verwundbar, und er kann von einer anderen Stelle aus angegriffen werden. Es wird nicht leicht sein, diese Strategie zu verwirklichen, doch hat der Feind einmal angebissen, dann ist er meistens dem Untergang geweiht.
5. Eine wirkliche zweite Basis bietet ungeahnte Vorteile. Sie können Ihren Gegner von mehreren Seiten attackieren und kontrollieren und außerdem mehrere Gewürzfelder bestellen. Jedoch ist es meistens unmöglich, eine zweite Basis im fortgeschrittenen Spielverlauf zu gründen, da die Gegner dann alles daransetzen werden, dies zu verhindern. Legen Sie die Grundsteine zu solch einer Basis schon möglichst früh, damit einige Gebäude errichtet werden können, bevor der Gegner überhaupt merkt, was gespielt wird. Vergessen Sie jedoch nicht, daß der Unterhalt und Ausbau einer zweiten Basis auch doppelt soviel Ressourcen verschlingt. Planen Sie deshalb mehr Raffinerien ein.
6. Die Basis sollte generell so gesichert sein, daß sie gegen alle Angriffe gefeit ist. Dafür ist es notwendig, daß Sie verschiedene Waffengattungen einsetzen und sich nicht auf nur eine Art festlegen.
7. Mauern können Wunder wirken. Mit ihnen kann man vor allem die Geschütztürme einzäunen, die dann erst verwundbar sind, wenn die Mauern zerstört wurden. Mauern schützen Sie vor allem gegen Panzerangriffe. Gegen Raketen und Schallwellen sind sie jedoch machtlos.
8. Wenn Ihnen die Ressourcen für Geschütztürme fehlen oder Sie einfach nur mobil bleiben möchten, dann können Sie auch Raketenwerfer hinter Mauern postieren. Diese bieten ähnliche Dienste, können jedoch nicht repariert werden und sind schnell zerstört.

Taktiken und Strategien in der fortgeschrittenen Spielphase

1. Ihre Gebäude sollten stets erweitert werden, sofern Ihnen die jeweiligen Ressourcen dafür zur Verfügung stehen. Besitzen Sie erst eine gut ausgebaute und ausreichend verteidigte Basis, können Sie zielstrebig auf die „Superwaffen" hinausforschen, um den Feind mit diesen Technologien zu überraschen. Der Spieler, welcher als erstes über diese mächtigen Waffen verfügt, bekommt einen großen Vorteil und wird zunächst derjenige sein, welcher am meisten gefürchtet und am wenigsten angegriffen wird. Diese Phase läßt sich hervorragend zum Bau einer Armee nutzen.
2. Flößen Sie Ihren Gegnern Angst ein und erlangen Sie Respekt durch gezielte kleine Attacken und Nadelstiche. Schwächen Sie Ihre Gegner, und Sie werden merken, daß diese versuchen werden, sich zu rächen. Wenn Sie jedoch den Racheangriff abgefangen haben, ist der Spieler meist so sehr geschwächt, daß er dem Erdboden gleichgemacht werden kann.
3. Lassen Sie die anderen die Drecksarbeit machen! Wenn Sie bemerken, daß zwei Gegner miteinander im Krieg liegen und einer der beiden einen Angriff plant, unterstützen Sie ihn indirekt, indem Sie zunächst einen kleinen Angriff starten, der den Feind jedoch so stark schwächt, daß der andere ihn erledigen könnte. Während Sie danach Ihre Truppen reparieren, wird dieser den Rest erledigen und den Feind vernichten. Oftmals ist der Angreifer dann ebenfalls so stark geschwächt, daß Sie mit Ihrer starken Armee auch dessen Basis niederreißen können. Passen Sie jedoch auf, daß nicht noch ein anderer Spielteilnehmer so denkt wie Sie!
4. Generell ist es besser, eine Basis zu übernehmen, als sie zu zerstören! Sie erhalten dann neues Land und neue Technologien. Somit entfällt der Bau einer eigenen weiteren Basis. Ihre Konkurrenten werden dies aber nicht gerne sehen und wahrscheinlich versuchen, Ihre neue, noch schwache Basis in Schutt und



Solche Schlüsselpositionen, wie z. B. Schluchten, sollten Sie auf jeden Fall nutzen.



Unsere Basis wird von Ornithoptern angegriffen, die aber nicht viel Schaden verursachen können.


Dieser Felshang kann von oben geschützt werden. Entwickeln Sie ein Auge für Geländevorteile!


Bei diesem starken Devestator-Angriff ist der Gegner nicht mehr in der Lage, zu blocken.

Asche zu legen. Wägen Sie also vorher ab, ob Sie auch die weitere Basis schützen können.

5. Spieler, welche nur auf mobile Verteidigung setzen, sind stets im Nachteil, da es sehr leicht sein wird, deren Basis zu erobern. Wenn Sie beobachten können, daß ein Spieler kaum über Geschütze verfügt, starten Sie einen Frontalangriff auf eine einzige Seite der Basis. Natürlich wird der Kontrahent versuchen, den Angriff abzuwehren, und schnell alle Einheiten zum Brandherd ziehen. Während dort das Gefecht wütet, können Sie an einer anderen Stelle mit Pionieren einfallen, welche die Basis langsam von hinten erobern. Wenn Ihr Gegner dies merkt, wird es schon zu spät sein.
6. Picken Sie sich in der fortgeschrittenen Phase auch einmal die starken Spieler als Angriffsziel heraus. Oftmals kann man diese zerstören, wenn sich auch andere Mitspieler am Sturm beteiligen. Achten Sie dabei aber darauf, daß alles wirklich zerstört wird und keiner versucht, sich in dem Angriff zu stärken.
7. Allianzen können wichtig sein, müssen aber nicht bis zum Ende des Spiels durchgehalten werden. Schließen Sie Allianzen, wenn Sie entweder sehr schwach oder sehr stark sind. Sind Sie schwach, können die anderen Spieler Sie schützen, sind Sie aber stark, werden vielleicht alle anderen Spieler versuchen, Sie gemeinsam zu vernichten. Dies kann eine Allianz natürlich verhindern, und viele Spieler sind so naiv und lassen sich auf eine Allianz mit einem starken Spieler ein. Sie sollten dies niemals tun, da diese Spieler oftmals ihre Bündnisse brechen, wenn man gerade nicht damit rechnet. Sind Sie ein Spieler der Mittelklasse, sollten Sie zunächst nur defensiv agieren und keine Bündnisse eingehen. Warten Sie lieber, bis sich die unterschiedlichen Gegner selber zerfleischt haben, und schlagen Sie danach zu.

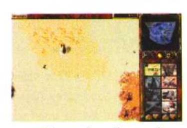
Taktiken und Strategien in der Finalen Phase

1. Es kann nur einen geben! Stellen Sie Ihr Spielziel unter dieses Motto. In der finalen Phase finden sich nur noch die zähesten Strategen, welche versuchen werden, mit den unterschiedlichsten Strategien ihre Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken.
2. Wenn es nur drei Spieler gibt, wäre ein Bündnis zwischen zwei von diesen für den außenstehenden Spieler fatal. Er würde gegen zwei starke Spieler nie überleben können. Versuchen Sie unter allen Umständen, diese Bündnisse zu vereiteln.
3. Da am Ende meistens nur noch ein Gegner existiert, müssen Sie die Angriffe von nun an selber in die Hand nehmen. Planen Sie alles sorgfältig und seien Sie auf Rückschläge gefaßt. Denn nur der beste kann überleben und Dune kontrollieren.

Der Dröhner und wie man ihn einsetzt


Der Dröhner lockt einen Sandwurm aus weiter Ferne an, ...


...verzieht sich, sobald das Ungetüm angekommen ist, ...


...und kann freudig zuschauen, wie der gegnerische Sammler gefressen wird.

Im Multiplayer-Modus steht dem Wüstengeneral noch eine ganz besondere Einheit zur Verfügung: der Dröhner. Dieser Infanterist schleppt ein Gerät mit sich herum, welches Sandwürmer anzieht. Normalerweise ist die Anwesenheit eines solchen Wurms zwar von Nachteil, doch was ist, wenn er den Boden im feindlichen Terrain umpflügt? Versuchen Sie, unbemerkt Dröhner auf Spice-Felder zu bringen, welche vom Gegner bearbeitet werden, und lassen Sie es dann kräftig dröhnen. Wenn ein Sandwurm kommt, verlassen Sie schnell das Feld und überlassen ihm die gegnerischen Einheiten zum Mittagessen. Wie so etwas funktioniert, zeigen Ihnen unsere Screenshots.

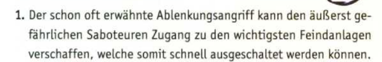
Spezielle Taktiken und Strategien der Atreides

1. Die Atreides haben den Vorteil, Fremenkrieger ausbilden zu können, welche in einen Mantel des Schweigens gehüllt sind. Somit kann man seine eigentliche Armeestärke geheimhalten, da der Gegner nie weiß, wie viele Fremen auf dem Feld sind.



Alles auf einen Blick:
- Spezielle Taktiken und Strategien der Ordos
- Spezielle Taktiken und Strategien der Harkonnen
- Wanted

2. Die Fremen sind vor allem für Überraschungsangriffe geeignet. Starten Sie einen großen Angriff an einer Seite des Feindlagers und warten Sie, bis sich die Abwehr vollständig darauf konzentriert. Dann können Sie an einer anderen Seite mit einer Fremenarmee anrücken und den Feind hinterrücks vernichten.
3. Aufklärung im späteren Verlauf des Spiels sollten ebenfalls die Fremen übernehmen, da sie nicht gesehen und somit auch nicht getötet werden.
4. Wenn Sie ein ganz spezielles Gebäude oder eine ganz spezielle Einheit des Feindes zerstören möchten, sind die Eingeborenen ebenfalls unersetzbar. Sammeln Sie eine große Gruppe und schleichen Sie sich an das Zielobjekt heran. Haben Sie genug Leute beisammen, eröffnen Sie das Feuer und zerstören Sie das Objekt. Danach können Sie wieder leise verschwinden. Wenn Ihr Kontrahent merkt, wie ihm geschieht, ist es meistens schon zu spät. Am besten läßt sich diese Taktik auf Sammler anwenden, denn ohne diese bleiben dem Gegenspieler die Krediteinheiten aus.
5. Ornithopter sind zwar nur schwach gepanzert, aber dafür sehr schnell. Haben Sie es nicht geschafft, ein bestimmtes Objekt vollständig zu vernichten, schicken Sie die Flugkörper nach, welche dann den Rest erledigen. Andersherum können Sie den Feind damit auch vor einem Angriff schwächen.
6. Sonic Tanks sollten immer in einem Halbkreis den Feind bekämpfen, da die Trefferquote dann 100% beträgt. Dahinter können Sie auch noch Raketenwerfer stationieren, welche zähen Einheiten, wie dem Devestator, den Rest geben.



Spezielle Taktiken und Strategien der Ordos

1. Der schon oft erwähnte Ablenkungsangriff kann den äußerst gefährlichen Saboteuren Zugang zu den wichtigsten Feindanlagen verschaffen, welche somit schnell ausgeschaltet werden können.
2. Deviatoren sind die gefährlichsten Einheiten der Ordos. Sie können mit diesen die feindlichen Fahrzeuge einer Gehirnwäsche unterziehen, so daß Sie diese kurze Zeit selber befehligen können. Stellen Sie grundsätzlich viele Deviatoren auf und fangen Sie damit die Angriffe der Feinde ab. Haben Sie eine Armee paralysiert, gibt es zwei Möglichkeiten, diese zu „mißbrauchen". Devestatoren sollten generell sofort Selbstmord begehen, auch andere langsame und stark angeschlagene Einheiten können Sie direkt zerstören. Dies wäre auch schon die erste Möglichkeit. Geben Sie allen Einheiten den Befehl, sich selber bzw. gegenseitig zu vernichten. Die zweite, wesentlich effektivere Methode ist es, mit der Armee einen sofortigen Gegenangriff zu schlagen. Somit schädigen Sie den Gegner doppelt: Er verliert seine teure Armee und muß noch Gebäudeverluste in Kauf nehmen.
3. Die Ordos sind auf Raumhäfen angewiesen, da ihre Technologie nicht so weit fortgeschritten ist wie die der anderen Adelshäuser. Sie sind zum Beispiel nicht in der Lage, eigene Raketenwerfer zu produzieren, und können sie nur bei Schmugglern ordern. Der Raumhafen ist infolgedessen das wichtigste Gebäude der Ordos. Gleichzeitig mutiert er jedoch auch zum ersten Angriffsziel.



Spezielle Taktiken und Strategien der Harkonnen



Wir visieren mit der Hand des Todes ein Ziel an.

1. Harkonnen sind generell auf die Offensive ausgelegt, was schon die starken Waffen, wie der Devestator, zeigen. Mit den Harkonnen sind Sie also fast immer einer der Angreifer im Spiel.



Daraufhin kommt die Rakete nach kurzer Zeit angeflogen...

2. Eine große Anzahl von Devestatoren ist kaum zu stoppen, außer Ihr Feind verfügt über eine beträchtliche Anzahl von Deviatoren. Sollten sich diese auf einem Fleck befinden, schicken Sie eine Hand des Todes auf sie herunter. Danach steht einem Angriff nichts mehr im Wege.



...und zerstört Einheiten und schwache Gebäude.

3. Die Hand des Todes kann ähnlich wie der Ornithopter der Atreides entweder vor einem Angriff zur Schwächung der feindlichen Reihen genutzt werden oder aber nach einem Angriff die schwer beschädigten Einheiten vollständig vernichten. Auch Truppenansammlungen können mit der Hand des Todes zerschlagen werden.

Christian Pfeiffer

WANTED!

Sie kennen noch weitere Strategien, Kniffe und Tricks zu Westwoods Wüstenspektakel? Dann nichts wie her damit! Wir freuen uns über jede Einsendung. Jeder abgedruckte Tip wird selbstverständlich mit einem angemessenen Honorar vergütet. (Bankverbindung nicht vergessen!)

Computec Verlag • Tips & Tricks: Dune 2000
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

e-Mail: tips@pcaction.de

ERSTE HILFE

Unreal

Der Eightball hat ebenfalls einen dritten Waffenmodus. Dafür lädt man im Modus 1 mehrere Raketen und aktiviert während des Ladevorgangs den zweiten Waffenmodus mit der rechten Maustaste. Jetzt hält man beide Tasten gedrückt, bis die Raketen abgefeuert werden. Die Raketen werden nicht mehr in einer horizontalen Linie, sondern in Kreisform abgeschossen.

Konstantin Rosenberger

StarCraft

Wenn man von den Terranern mit einer Atomrakete beschossen wird, erhält man kurz nach dem Abschuß die Nachricht „Nuklearer Abschuß gesichtet". Nun sollte so schnell wie möglich das anvisierte Gebäude angehoben werden. Nach ca. 30 Sekunden kann man es wieder auf den Boden setzen. Die abgeschossene Rakete wird niemals ankommen. Das anvisierte Gebäude ist fast immer eines der Hauptgebäude, und wenn man sofort nach Erhalt der Nachricht speichert, kann man für den Fall, daß man das falsche Gebäude angehoben hat, einfach den Spielstand wieder einladen und das richtige Gebäude anheben.

Martin Noll

Wenn man mit gedrückter Umschalten (Shift)-Taste mehrmals eine Einheit anklickt, hört man nach einigen Malen neue Sprüche.

Jan Erik Herrmann

Carmageddon 2 – DEMO

Wenn Sie in der Demo von Carmageddon 2 alle Fahrzeuge fahren wollen, müssen Sie nur in der Datei GENERAL.TXT (im DATA-Verzeichnis) eine Zeile ändern. Suchen Sie nach dem Text EAGLE3.TXT (zu finden genau hinter „Cars to use as defaults") in einem der Dateinamen, die Sie im Verzeichnis DATA/CARS finden. Nur VOLVO.TXT läßt die Demo abstürzen.

André de Frere

COMMANDOS

Legen Sie das Lockgerät des Green Beret auf den Boden und stellen Sie ein Faß darüber. Wenn Sie jetzt eine Patrouille anlocken und das Gerät mehrmals ein- und ausschalten, während die Gruppe davorsteht, können Sie den Anführer der Gruppe zu einem Schuß auf das Gerät provozieren. Damit sprengt er sich selbst und seine Truppe in die Luft.

Bastian Hirschfelder

Wenn der verkleidete Spion als letzter in ein Fahrzeug einsteigt, wird das Fahrzeug von feindlichen Soldaten nicht als Ziel angesehen, und Sie können beliebig viele Feinde umfahren.

Jan Kröckel

CONSTRUCTOR

Diese Cheat-Codes muß man im Ein- bzw. Mehrspielermenü eingeben und mit Enter bestätigen.
Wenn der Cheat erfolgreich aktiviert wurde, ertönt ein kurzer Signalton. Wenn man jetzt C drückt, sieht man neben dem Datum ein Pluszeichen. Dies zeigt ebenfalls an, daß der Cheat aktiviert wurde.

estades131	*Jedes Grundstück kann gekauft werden.*
loans039	*Man kann einen Kredit in beliebiger Höhe aufnehmen.*
fences673	*Man kann immer und überall jeden Zaun bauen.*
tenants127	*Man kann jeden Mieter auswählen.*
weapons473	*Jede Waffe kann gekauft werden.*
gangster822	*Arbeiter können immer in Gangster umgewandelt werden.*
worker902	*Es können immer Arbeiter gekauft werden.*
speed471	*Netzwerk-Modus wird schneller.*
houses738	*Man kann jedes Haus anwählen.*
action674	*Schon im Schwierigkeitsgrad EASY kann jede Aktion ausgeführt werden.*
gadgets337	*Alles kann gebaut werden.*
missions824	*Mit Alt-I schaltet man die Missionen an/aus.*
complain840	*Mit Alt-C schaltet man die Beschwerden an/aus.*
cadets552	*Mit Alt-P schaltet man die Polizei an/aus.*
teams418	*Man kann jederzeit das Team wechseln.*
map75	*Alle Karten sind mit beliebiger Zahl von Spielern spielbar.*



Falls Sie in Constructor immer wieder an den Aufträgen scheitern, können Sie mit diesen Cheats einfach die Aufträge abschalten und sich nur dem Aufbau der eigenen Gemeinde widmen.

Tim Zibell

Cart Precision Racing

Die folgenden Cheat-Codes muß man einfach während des laufenden Spiels eintippen:

bravo	Die Reifen reagieren nicht mehr auf Kontakt mit anderen Fahrzeugen.
car	Sie fahren mit dem Pace-Car.
ec	Wechselt zwischen MPH- und KMH-Anzeige.
frame	Zeigt die dargestellten Bilder pro Sekunde.
noflag	Schaltet die Flaggenanzeige ein/aus.
r	Die Übersichtskarte wird gedreht (Karte wird mit der Taste M eingeblendet).

Markus Nolden

Warhammer: Dark Omen

Im Hauptmenü tippt man FUDGEISLUSH ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.
Jetzt kann man im Verwaltungbildschirm (Buch) folgende Tastenkombinationen benutzen:

CTRL-C+G	1000 Goldstücke
CTRL-C+T	1000 Goldstücke abziehen
CTRL-C+E	Erfahrung der Einheit steigern
CTRL-C+U	Die gewählte Einheit kann nicht aufgerieben werden.

Wenn man im Hauptmenü statt FUDGEISLUSH BRINGEMON eintippt, kann man in den Kämpfen verschiedene Tasten benutzen.

F-12	Kampf beenden
CTRL	Jetzt kann man mit der Maus auch feindliche Einheiten anwählen.
K	Wenn man K während des Angriffs einer ballistischen Einheit gedrückt hält, trifft diese 100%.
W	Magiepunkte anheben

Kai Killing

Mechcommander (V1.8)

Vor allem die schnellfeuernde Artillerie ist sehr praktisch. So bekommt man fast jeden Gegner aus dem Weg. Passen Sie nur auf, keine eigenen Einheiten zu erwischen.



Wenn man das Mechcommander Update 1.8 installiert hat, kann man die folgenden Cheats anwenden:

Dazu muß man im Installationsverzeichnis die Datei „windows.fit" in „ixtlriimceourl" umbenennen. Dann stehen im Spiel folgende Cheat-Codes zur Verfügung:

Die folgenden Codes müssen im Mechhangar eingegeben werden:

poundofflesh	Addiert dem aktuellen Vermögen 1.000.000 Geldeinheiten hinzu.
rockandrollpeople	Die Beschränkung auf ein maximales Abwurfgewicht wird deaktiviert.

Während des Spieles:

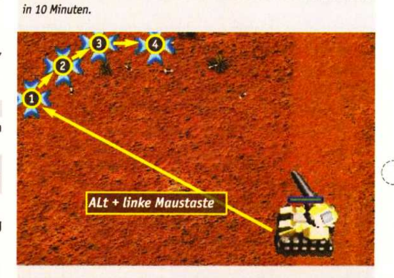
STRG-ALT-W	Mission erfüllt
osmium	Alle Einheiten des Spielers werden unzerstörbar.
lorrie	Beschädigte Mechs werden repariert.
lordbunny	Unlimitierte, schnellfeuernde Artillerie, mit „B" und linkem Mausklick aktivieren
mineeyeshaveseentheglory	Ganze Karte wird aufgedeckt.
deadeye	Alle Mechführer bekommen den jeweils höchsten Schußwert.
framegraph	Zeigt die dargestellten Frames/Sekunde an.

Mischa Mandl

KKND 2: Krossfire

1. Artillerie mit Maschinengewehrfunktion

Für diesen Cheat braucht man selbstverständlich eine Artillerie. Als erstes stellt man die Spielgeschwindigkeit herunter (um die Ziele schnell genug anklicken zu können) und wartet, bis die Artillerie schußbereit ist. Wenn man vorher die Leertaste betätigt, muß man nicht den Moment des Abfeuerns abpassen. Dann gibt man mittels Alt + linke Maustaste möglichst viele Ziele im Feuerbereich der Artillerie an. Wenn man eine Stelle oder Einheit doppelt anklickt, wird der Gegner nun mit einem Kugelhagel überzogen, der fast alles zerstört. So können Sie innerhalb von einer Minute etwa so viel zerstören wie normalerweise in 10 Minuten.



2. Transportflugzeug/Schweber/Transportgleiter an gegnerischer Luftabwehr vorbeifliegen lassen, ohne daß sie abgeschossen wird.



Wenn man einen Transporter nicht landet, aber auch nicht in voller Höhe fliegen läßt, dann kann weder die gegnerische Luftabwehr noch die Boden-Luft-Verteidigung etwas gegen ihn ausrichten. Man muß nur noch ein Auge auf die gegnerische Luftwaffe werfen. Diese trifft den Flieger noch gelegentlich, richtet dabei allerdings nicht viel Schaden an. Um einen Transporter im Tiefflug fliegen zu lassen, muß man ihn erst landen lassen. Kurz bevor er auf dem Boden aufsetzt, gibt man dem Transporter einfach das Kommando, einen Punkt in der näheren Umgebung anzufliegen. Der Transporter bleibt nun knapp über dem Boden, während er das neue Ziel ansteuert. Diese Taktik kann man nun mehrmals wiederholen, bis man den Transporter an seinem Zielpunkt mitten in der Basis hat. Aber Achtung, mit Waypoints funktioniert diese Ausnutzung eines Bugs nicht.

Michael Carsten

Entgegen der Aussage im Handbuch können auch Einheiten aus Technologiebunkern mit Hilfe von Reparaturdroiden repariert werden.
Wenn man sehr schnell ist (oder die Spielgeschwindigkeit auf sehr langsam stellt), kann man Bomber bei einem Angriff auf feindliche Truppen zweimal angreifen lassen. Geben Sie den Bombern zuerst ein Ziel ganz zu Beginn des feindlichen Haufens. Sobald die Bomber ihr Ziel erreicht haben, klicken Sie schnell auf ein Ziel am Ende der feindlichen Angriffstruppe. So werfen die Bomber auf beide Ziele drei Bomben ab, ohne einen zweiten Anflug zu benötigen. Da Bomber die Bomben immer ein Stück vor dem gewünschten Ziel abwerfen, sollten Sie beim Angriff auf ein Gebäude (vor allem bei Türmen) mit Hilfe der Alt-Taste das Angriffsziel etwas hinter den Türmen angeben. So treffen die Bomben viel öfter. Nach der Zerstörung des Gebäudes müssen Sie die Bomber aber von Hand zurückbeordern, da sie ansonsten immer wieder den gewählten Fleck anfliegen und angreifen.

Matthias Kübel und Raffael Faßler

Dominion – Storm over Gift 3 (DEMO)



Wenn Sie diese Tips benutzen, können Sie aus der Demo zu Dominion viel mehr herausholen, als eigentlich gedacht war.

Die fünf Levels der Demoversion können ohne Probleme etwas bearbeitet werden, so daß man mehr und vor allem bessere Einheiten bauen kann. Zusätzlich kann man sich noch fast unbegrenzt viel Geld herbeicheaten, mit dem keine der Missonen mehr zum Problem werden sollte. Die zu editierenden Dateien sind: Demo-1.sdl, Demo-2.sdl, Demo-3.sdl, Demo-4.sdl und Demo-5.sdl. Diese lädt man in einen einfachen Texteditor (z. B. den Windows-Editor) und sucht nach einem Abschnitt, der ungefähr wie dieser aussieht:

```
; Player 0 settings
 SET_PLAYER_RACE  = PLAYER_0, HUMAN
 SET_PLAYER_COLOR = PLAYER_0, 0
 SET_TECH_LEVEL  = PLAYER_0, 0
 SET_MEN_MATERIAL = PLAYER_0, SET, 0, 0, 0, 0, 0, 0
```

Hier gibt es drei verschiedene Werte, die man zu seinen eigenen Gunsten abändern kann:

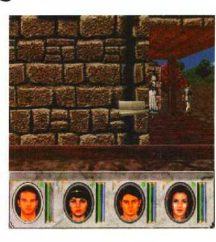
```
; Player 0 settings
 SET_PLAYER_RACE  = PLAYER_0, HUMAN
 SET_PLAYER_COLOR = PLAYER_0,0
 SET_TECH_LEVEL   = PLAYER_0, 500
 SET_MEN_MATERIAL = PLAYER_0, SET, 9999, 9999999, 0, 0, 0, 0
```

Die erste Änderung setzt den Techlevel auf 500. So kann man einige neue Einheiten bauen, die in der Demo eigentlich nicht verfügbar wären. Die zweite Änderung stellt 9.999 Männer ins Lager, so daß man genau so viele Einheiten bauen kann, und die dritte Änderung gibt dem Spieler 9.999.999 Geldeinheiten.

Falls Sie Interesse haben, finden sich in diesen Dateien noch viele weitere Eintragungen, mit denen man die vorliegenden Karten fast komplett umstricken kann. Stöbern Sie einfach etwas durch die Dateien, viele Zeilen sind selbsterklärend oder durch Kommentare erklärt.

Ioannis Stefanidis

Might & Magic 6



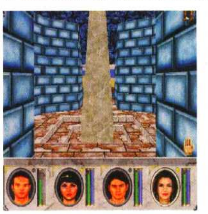
Wenn Sie schon zu Beginn des Spieles Luftexperte werden wollen, müssen Sie in Neu-Scorpigal an die südliche Mauer der Bank klicken. Nach etwas „Suchen" hält man plötzlich eine Flug-Rolle in der Hand. Diese wendet man auf den Charakter an, der Luftmagie-Level 4 (oder höher) ist und begibt sich auf das Dach der Bank. Wenn man das Haus betritt, trifft man auf den Experten, der für 1.000 Goldstücke ihren Luft-Magie-Charakter zum Experten ausbildet.

Es gibt einen kleinen Trick, seine Charaktere schon zu Beginn des Spiels gehörig zu verbessern:

Zuerst sucht man sich einen Luft-Meister als Anhänger, der einen einmal am Tag fliegen läßt (alternativ reicht es natürlich auch, wenn einer der eigenen Charaktere schon fliegen kann oder Sie die Flugrolle aus der Wand der Bank benutzen; siehe oben). Nun bringt man all sein Geld mit Ausnahme von 4 Goldstücken auf die Bank. Anschließend fliegt man in Neu-Scorpigal auf das nach Norden zeigende Dach des Seeräuberlagers, landet darauf, dreht sich nach Süden, wechselt in den Rundenmodus und drückt die Leertaste. Die Truppe ist nun unmittelbar vor den Schrein der Götter in Drachensand teleportiert. Als erstes muß man sich jetzt in Richtung des Schreines drehen. Dann hebt man den Rundenmodus auf und rennt, so schnell man kann, zum Schrein. Jetzt klickt man den Schrein mit jedem Partymitglied an, woraufhin die Eigenschaften jedes Party-Mitglieds permanent um 20 erhöht werden. Diese Aktion muß so schnell wie möglich vonstatten gehen, da die Drachen, die den Schrein der Götter bewachen, eine Anfängergruppe wirklich innerhalb von Sekunden „grillen" können. Jetzt kann man sich von den Drachen töten lassen, dem Tod entkommen und in Neu-Scorpigal sein restliches Geld von der Bank abheben.









Weiterhin gibt es in Might & Magic 6 einen versteckten Dungeon. Um diesen „New World Computing"-Dungeon zu erreichen, muß man auf die Wand links vom Schrein der Götter klicken. In diesem Dungeon lassen sich viele für Anfänger gute Ausrüstungsgegenstände und Gefäße entdecken. Besonders zu erwähnen ist vielleicht noch die Angst, die sich auf die gesamte Gruppe legt, wenn das Büro des Chefs betreten wird!

Malte Malycha



Wenn Nicolai auf seinem Ausflug zum Zirkus entwischen sollte, finden Sie ihn im Hauptzelt des Zirkus'. Dieser befindet sich im Dezember in der Schmugglerbucht, im August im Sumpf der Verdammten und im April in Blackshire. Bevor Sie einen Thronsaal betreten, sollten Sie immer einen kurzen Blick auf Ihren Ruf werfen. Ist dieser schlechter als Durchschnitt, landen Sie für ein Jahr im Gefängnis.

Thomas Dördelmann

Man kann teilweise durch Türen hindurchschießen. Dazu spricht man den Zauberspruch „Magisches Auge" und läuft bis zu der entsprechenden Tür, so daß man die Feinde auf der Landkarte als rote Punkte sehen kann. Jetzt geht man wieder einige Schritte zurück und schießt auf die Tür. Wenn es nicht gleicht klappt, muß man sich vor der Tür noch etwas hin- und herbewegen und erneut schießen.

Benjamin Groß

Das Codewort für die Tür in Goblin Watch lautet N I L B O G. Um die Mission zu erfüllen, braucht man aber den Zettel mit den Hinweisen aus den Tresoren.

Um die Türen im Tempel of Baa zu öffnen, muß man sie in der folgenden Reihenfolge anklicken: Norden, Osten, Westen, Süden. Wenn man einen Fehler macht, bekommt man einen Elektroschock.

Das Paßwort, um an den Kristall in Schloß Alamos zu kommen, lautet JBARD.

Im Tempel of Varn benötigt man die sechs Zettel mit den Paßwörtern der Offiziere: aruhu, yttocs, ulus, yoccm, kcops, krik.

Wenn man alle 15 Obelisken besucht hat, kann man aus den erhaltenen Nachrichten folgendes zusammenbauen:

In_the_land_of_the_dragon_to_north_by_far_northeast,_lies_the_cache_of_the_captain_'neath_the_weight_of_the_least._Hid_for_the_ship_of_the_sun_before_her_functions_ceased,_lift_thestone_and_you_have_won;_this_riddle's_puzzle_pieced.

Dabei handelt es sich um einen Stein, in dem sich 250.000 Goldstücke und die beiden mächtigsten Zaubersprüche des Spieles befinden. Wenn Sie den Patch zu Might & Magic VI noch nicht auf Ihrem Computer installiert haben, können Sie den Stein mehrmals anklicken und erhalten jedesmal wieder 250.000 Goldstücke. Der Stein befindet sich in der Nähe der Pyramide in Dragonsand.

Wenn man den Knopf auf dem Schreibtisch des Chefs im NWC-Dungeon betätigt, werden die Werte aller Charaktere temporär um 256 Punkte angehoben. Es lohnt sich also, vor schwierigen Kämpfen mit einem Loyd's Beacon hierherzuspringen und auf den Knopf zu drücken.

Andreas Beyer

Micro Machines V3

Auf dem Billardtisch können Sie unter den Tisch fahren, indem Sie an die Begrenzung fahren. Dort beschleunigen Sie, bis Sie zu einem Loch kommen. Hier lenken Sie etwas in die Richtung des Lochs und fahren hinein. Dies funktioniert aber nicht mit den Taschen an den Ecken. Wenn Sie wieder auf den Tisch wollen, fahren Sie einfach in ein beliebiges Loch.

Wenn Sie auf dem Küchentisch in den Toaster fahren, werden Sie als Feuerball wieder herausgeschleudert.

Sebastian Luca

Deathrap Dungeon

Die folgenden Cheat-Codes gibt man einfach während des Spieles ein:

ELVIS	Unverletzbarkeit
TOOLS	Alle Waffen
TAXI	Nächster Level
MMMMUNGO	Stärke
BILLY	Geschwindigkeit
CAFFEINE	Gesundheit

Andreas Waas

Gex 3D

Tastenkombination → Wirkung

Hoch, Hoch, Runter, Rechts,Leertaste, Runter → Unendlich viele Leben

Links, Rechts, Leertaste,Runter, Rechts, Links → Sie werden unverwundbar.

Rechts, Rechts, Links,Rechts, Leertaste, Runter, Rechts → Freie Levelauswahl (Select drücken)

Leertaste, Links, L, Hoch, Runter → Ein cooler Spruch ertönt.

Rechts, Leertaste, Rechts, Links, Lertaste, J → Ein Timer wird eingeschaltet.

Links, L, Hoch, Runter,Rechts, Rechts, Links, Leertaste, Hoch, Runter → Ein Debug-Menü erscheint.

Philipp Schüring

Monster Truck Madness 2



Wenn Sie eine Einstellung in der Datei Monster.ini verändern, können Sie auf einer Strecke mehr fahren:

Im Unterverzeichnis SYSTEM des Monster Truck Madness 2-Verzeichnisses findet sich die Datei „Monster.ini". Wenn man hier hinter dem Eintrag showHiddenTrack die wahrscheinlich vorhandene 0 durch 666 ersetzt, wird eine weitere, geheime Strecke aktiviert.

Jeremias Reith



THEMA TECHNIK

Viele Spiele verlangen die neuesten Treiber Ihrer Grafikkarte. Da Internetzugänge noch keine Selbstverständlichkeit sind, haben wir eine Auswahl der aktuellsten Treiber auf die CD gepackt. Im folgenden erfahren Sie, welche unterschiedlichen Treiber es gibt und wie man sie einrichtet.

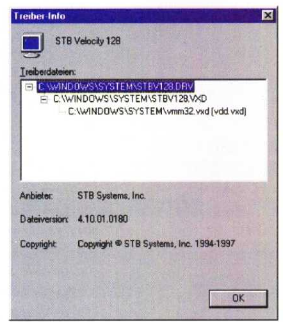
Die Veröffentlichung von Windows 98 und DirectX 6 hat das Thema Hardware-Treiber wieder auf die Tagesordnung gebracht. Ab dieser Ausgabe starten wir deshalb ein Special im Rahmen der Thema Technik-Rubrik, das in den nächsten Monaten Ihren PC auf Vordermann bringen wird. Teil 1 hat es sich dabei zum Ziel gesetzt, Ihre angestaubten Grafikkarten-Treiber zu aktualisieren.

Der kleine Unterschied

Da Beschleunigerkarten sehr oft gleiche Grafikchips verwenden, steht der Anwender häufig vor der Wahl zwischen zwei Treibervarianten. Den größten Bedienungskomfort bieten Treiber direkt vom Kartenhersteller. Eingebaute Zusatztools erleichtern es beispielsweise, die Hardware spielenah einzurichten. Bietet der Platinen-Hersteller allerdings keine eigenen Treiber an, so greift man auf die Referenztreiber des jeweiligen Chipherstellers zurück. Diese bieten zwar in der Regel nur ein Treiber-Grundgerüst, sind aber trotzdem problemlos lauffähig.

Treiber-Infos

Um den aktiven Treiber nicht versehentlich durch einen alten zu überschreiben, sollten Sie die Versionsnummern vergleichen. Nach einem Rechtsklick auf das „Arbeitsplatz"-Icon wählen Sie nun den Eintrag „Eigenschaften" an. Es erscheint das Dialogfenster „Eigenschaften für System" mit vier verschiedenen Registerkarten. Klicken Sie dort auf den „Geräte-Manager" und suchen Sie unter der Rubrik „Grafikkarten" den Eintrag für Ihre aktive Grafikkarte aus. Ein Mausklick auf „Eigenschaften" öffnet ein neues Fenster. Dessen Registerkarte „Treiber" beinhaltet den Button „Treiber-Info". Ein letzter Mausklick, und Sie erhalten die gewünschten Informationen.



Die Treiber-Infos zeigen Ihnen die Versionsnummern der verschiedenen Treiberkomponenten (hier: Riva 128).

Eigenschaften von Anzeige
Hintergrund | Bildschirmschoner | Darstellung
3Dfx Voodoo2 | STB Vision | Einstellungen
System Info
3Dfx Hardware Profile
Scanline Interleave: Not Detected
FBI Revision: 4
Frame Buffer Memory: 4 MB
Texture Mapping Unit(s): 2
TMU Revision: 4
Total Texture Memory: 8 MB
3Dfx Software Profile
FxMemMap VxD Version: 4.10.01.0015
WinGlide 2.x Driver Version: 2.53
DosGlide 2.x Driver Version: 2.53
WinGlide 3.x Driver Version: 3.00
Direct3D Driver Version: 4.10.01.0180-2.17
Direct3D 32-bit DLL Version: 4.10.01.0180-2.17
Direct3D 16-bit DLL Version: 4.10.01.0180-2.17
Close
Utility... | 3Dfx Info... | Advanced... | System Info... | Default
OK | Abbrechen | Übernehmen | Hilfe

Anhand der System-Info können Sie die installierte Glide- und Direct3D-Treiberversion der Voodoo²-Karte erkennen.

Etwas anders verhält es sich bei einer Add-on-Karte der Marke Voodoo. Um deren aktuelle Treiber-Versionsnummer zu ermitteln, schließen Sie zunächst alle Anwendungen. Nach einem Rechtsklick auf das Windows-Desktop wählen Sie „Eigenschaften" und gelangen in den Dialog „Eigenschaften von Anzeige". Dort wechseln Sie in die Registerkarte ihres 3D-Beschleunigers und klicken auf den Button „System Info". In dem nun erscheinenden Fenster finden Sie detaillierte Angaben über bereits installierte Treiber.

Installationshürden

Nachdem Sie den neuen Treiber von der Heft-CD in ein Verzeichnis entpackt oder hineinkopiert haben, rufen Sie im Geräte-Manager wie oben geschildert das Eigenschaften-Dialogfeld Ihrer Grafikkarte auf. Nun klicken Sie auf den Button „Treiber aktualisieren". Der „Assistent für Gerätetreiber-Updates" bietet Ihnen prompt seine Hilfe an. Nachdem dessen Automatik-Funktion keinen neuen Treiber finden konnte, müssen Sie ihn zweimal auf das vorbereitete Verzeichnis verweisen. Nach dem Kopieren der Dateien und einem Neustart sollte alles problemlos funktionieren. Bei einigen Treibern kommen Sie um diese Prozedur allerdings herum, da sie eigene Installationsroutinen (meist in einer setup.exe) mitbringen. Diese kopieren die Dateien selbständig und aktualisieren das System sehr komfortabel.

Die wichtigsten 3D-Kartenhersteller:

Hersteller	Internet-Adresse:	Technische Hotline:	Erreichbar:
Anubis	http://194.18.155.92/tdeutsch.htm	06897/9088-74/-15	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
ATI	http://www.atitech.com	0035-318077826 (Irland)	Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr
A-Trend	http://www.a-trend.com	0031-243788809 (Niederlande)	Martin Homberg, Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
Canopus	http://www.canopuscorp.com	-	-
Creative Labs	http://www.cle.creaf.com/germany/	089/9579081	Mo-Fr 9.00-17.30 Uhr
Diamond	http://www.diamondmm.de/diamondde/ger/homepage.htm	08151/266330	Mo-Do 9.00-16.30 Uhr; Fr. 9.00-12.15 Uhr
Elsa	http://www.elsa.de/DEUTSCH/FRAMES.HTM	0241/606-6131	Mo-Fr 9.00-17.00 Uhr
Guillemot	http://www.guillemot.com/germany/	0211/33800-42	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
Hercules	http://www.hercules.com/	089/89890573	Mo, Di, Do, Fr 10.00-12.00 und 14.00-15.30
Jazz Multimedia	http://www.jazzmm.com/	0190/787776	Mo-Fr 8.30-22.00 Uhr
Matrox	http://www.matrox.com/mgaweb/german/german.htm	089/614474-33	Mo-Fr 9.30-12.00, 14.00-16.30 Uhr; Fr nur vormittags
miroMedia	http://www.miro.de/	01805/225450	Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr
Number Nine	http://www.nine.com/	089/614491-13	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
Orchid	http://www.orchid.com/	-	-
Pearl	http://www.pearl.de	07631/360300	Mo-Fr 9.00-16.00 Uhr
STB	http://www.stb.com	-	-
Typhoon	http://194.18.155.92/tdeutsch.htm	06897/9088-74/-15	Mo-Fr 9.00-18.00 Uhr
VideoLogic	http://www.videologic.com/	06103/934714	Mo, Di, Do 10.00-12.00 Uhr und 13.00-17.00 Uhr; Mi 13.00-19.00 Uhr; Fr 10.00-13.00 Uhr
Wicked3D	http://www.wicked3d.com	0241/4704116 (Infoline)	Mo-Fr 9.00-17.00 Uhr

Die wichtigsten Chipsatzproduzenten:

Chipsatz-Hersteller	Grafik-Chips	Internet-Adresse:
3Dfx	Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo²	http://www.3dfx.com/
3Dlabs	Permedia 2	http://www.3dlabs.com/
ATI	Rage IIc, Rage Pro	http://www.atitech.com
Cirrus Logic	Diverse	http://www.cirrus.com/
Intel	Intel740	http://developer.intel.com/design/graphics/740/
Matrox	Diverse	http://www.matrox.com/mgaweb/german/german.htm
Number Nine	Ticket to Ride	http://www.nine.com/
nVidia	Riva 128	http://www.nvidia.com
Rendition	Rendition V2200	http://www.rendition.com
S3	Savage3D	http://www.s3.com/
TsengLabs	Diverse	http://www.tseng.com
VideoLogic	PowerVR	http://www.videologic.com/

Die besten Webseiten:

Name:	Grafik-Chips	Internet-Adresse:
Matrox Users Resource Center	Matrox Chipsätze	http://www.MatroxUsers.com/body.html
Permedia2 General Resource	Permedia 2	http://3dlabs.dimension3d.com/
Power VR Power Site	PowerVR	http://www.ping.be/powervr/
ATI	Rage Pro	http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/8276/
Rivarave	Riva 128	http://www.rivarave.com/
RivaExtreme	Riva 128	http://nvidia.dimension3d.com/
Voodoo Extreme	Diverse	http://www.voodooextreme.com
3dfiles.com	Diverse	http://www.3dfiles.com/
Voodoonation	Voodoo Graphics, Voodoo², Voodoo Rush	http://3dfx.dimension3d.com/
Björns 3D-Welt	Rendition	http://www.bjorn3d.com/
Dimension 3D	Diverse	http://www.dimension3d.com
3DXTC	Diverse	http://www.voodooextreme.com/3dxtc

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

GARANTIECOUPON PC ACTION 10/98

❑ DEMO-CD-ROM
❑ BONUS-CD-ROM
❑ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 10/98

PC ACTION

DEMO-CD

DEMOS

101: The 101st Airborne in Normandy
Bass Masters
Brunswick Bowling
Dynasty General
Forsaken (neue Demo)
Grand Prix Legends (neue Demo)
Hardwar
Jagged Alliance 2
Loderunner 2
MAX 2
Medieval
Motocross Madness
ODT
Urban Assault
Wetrix
X

TOOLS

Adobe Acrobat Reader
DirectX 6.0
DirectX Kontrollpanel
GameCommander
Hex-Editor
WinZip V6.3 (deu)

Hardware

MS SideWinder Game Device Treiber V3.02
PC Dash Karten
3Dfx Voodoo Graphics
3Dfx Voodoo Rush (Dualboard)
3Dfx Voodoo Rush (Singleboard)
3Dfx Voodoo
3Dfx Voodoo2 Kontrollfeld
3DLabs Permedia 2
Intel 740
nVidia Riva 128 (ZX) AGP
nVidia Riva 128 (ZX) PCI
Rendition
Ati Rage Pro V5.2
Canopus Pure 3D II Voodoo
Diamond Monster 3D II Voodoo
Diamond Monster 3D Voodoo Graphics
Diamond Stealth II G460 Intel740
Diamond Viper V330 Riva 128 AGP
Diamond Viper V330 Riva 128 PCI
Elsa Victory Erazor Riva 128
Guillemot Gamer 3D2 Voodoo2
Guillemot Graphics 128 Riva 128 AGP
Guillemot Graphics 128 Riva 128 PCI
Guillemot Maxi Gamer 3D Voodoo Graphics
Hercules Stingray 128 3D Voodoo Rush
Hercules Terminator 2xi Intel 740
Hercules Thriller 3D Rendition V2200
Hercules Thriller 3D Rendition V2200 Bios
Matrox Power Desk
miroMedia Highscore 3D(2) Voodoo Graphics
miroMedia miroMagic Premium Riva 128
Stb Blackmagic 3D Voodoo2
Stb Velocity 128 Riva 128 (ZX)
VideoLogic Apocalypse 3Dx V4.1.1 PowerVR

Patches

Dominion V1.1 (eng)
Dungeon Keeper Win98 IPX-Netzwerk (eng)
Final Fantasy 7 Voodoo Rush Patch
Final Fantasy 7 V1.01 (eng)
High Heat Baseball V1.4 (eng)
Kick Off 98 V1.10a (deu)
Longbow 2 V2.09 (int)
Longbow Gold 3Dfx Patch (eng)
Operational Art of War V1.03 (eng)
Red Baron 2 3Dfx-Patch (eng)
Red Baron 2 V1.05 (int)
Seven Kingdoms A. Adversaries Upgrade
Starcraft V1.02 (int)
Tex Murphy: Overseer V1.04 (eng)

DEMO-CD-ROM 10/98 PC ACTION

Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS

PLUS-CD-ROM Die Fünfte Dimension PC ACTION PLUS 10/98

PC ACTION

PLUS-CD 10/98

DIE FÜNFTE DIMENSION

In diesem packenden Adventure erleben Sie Abenteuer in fremden Welten und Dimensionen. Sprühender Witz und knackige Rätsel machen Die Fünfte Dimension zu einem kurzweiligen Zeitvertreib. Der ständig wechselnde Hintergrund sorgt zudem für Abwechslung. Beginnen Sie Ihre Reise durch Raum und Zeit jetzt.





PLUS-CD-ROM Die Fünfte Dimension 10/98 PC ACTION PLUS

enter



Ausgezeichnet mit dem **PC-GAMES Classic Award**

JEDER TITEL DM 29,95


neu 87%
LEVIATHAN

neu 71%
DEEP SPACE NINE HARBINGER


neu 80%
DREAM TEAM 98


84%
X-WING COLLEC


88%
INDIANA JONES 3&4



73%
COMANCHE 2.0


86%
MONKEY ISLAND SPECIAL


71%
SANDWARRIORS


78%
VERMEER


73%
WEREWOLF



90%
EARTHWORM JIM 1&2


73%
VOLLGAS


72%
FATAL RACING

JEDE COMPILATION DM 69,95*



82%
ZEHN ADVENTURES

MANIAC MANSION, ZAK MCKRACKEN, LOOM, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, MONKEY ISLAND 1, MONKEY ISLAND 2, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES, DAY OF THE TENTACLE, SAM & MAX



73%
FUNSOFT BIG BOX

AEGIS, ANSTOSS, EARTHWORM JIM 2, THE HIVE, KAISER DELUXE, DER PATRIZIER, RAN SOCCER, BATTLE ARENA TOSHINDEN, FORMULA ONE GRAND PRIX, TOP GUN

JEDE COMPILATION DM 49,95*



88% STARWARS COLLECTION



78% ACTION PACK

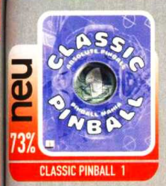
TERRA NOVA, ENEMY NATIONS G-NOME



80% ULTIMATE FLIGHT PACK

F-16 FIGHTING FALCON, APACHE LONGBOW, TORNADO & MISSION PACK DESERT STORM, HIND, FLIGHT UNLIMITED (WIN95 VERSION). INCL. DEMOS VON F-22 RAPTOR & JETFIGHTER 3

JEDER TITEL DM 39,95*



neu 73% CLASSIC PINBALL 1



neu 73% CLASSIC PINBALL 2



neu 76% JETFIGHTER 3



87% BIING!



76% FRAGILE ALLEGIANCE



91% HEXAGON KARTELL



79% ELISABETH I.



83% REBEL ASSAULT 2



85% TIE FIGHTER



89% THE DIG





87% REALMS OF THE HAUNTING





82% SWIV 3D





Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

RUSHWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 · PROFISOFT GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 · Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008 · Österreich: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

exit

* unverbindliche Preisempfehlung! Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Commandos	Eidos Interactive
2	2	Anno 1602	Sunflowers
3	4	Gold Games 2	Topware Interactive
4	8	Autobahn Raser	Davilex
5	7	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
6	11	Mech Commander	MicroProse
7	3	Frankreich 98	EA Sports
8	9	Unreal	GT Interactive
9	13	StarCraft	Blizzard
10	17	Age of Empires	Microsoft
11	(Neu)	Forsaken	Acclaim
12	(Neu)	BattleZone	Activision
13	16	DSF Fußballmanager 98	Cendant Software
14	12	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
15	(Neu)	Emergency	Topware Interactive
16	(Neu)	Die Siedler II Gold	Blue Byte
17	(Neu)	Der Industriegigant Gold	JoWood
18	14	Best of Voodoo Compilation	Electronic Arts
19	18	Heart of Darkness	Infogrames
20	(Neu)	Flugsimulator 98	Microsoft

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Commandos	Eidos Interactive
2	2	Anno 1602	Sunflowers
3	3	DSF Fußballmanager 98	Cendant Software
4	6	Autobahn Raser	Davilex
5	7	StarCraft	Blizzard
6	12	Age of Empires	Microsoft
7	4	Mech Commander	MicroProse
8	9	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
9	16	Flugsimulator 98	Microsoft
10	11	Heart of Darkness	Infogrames
11	(Neu)	Anstoss 2	Ascaron
12	14	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
13	5	Frankreich 98	EA Sports
14	(Neu)	Megapak 7	Koch Media
15	13	Emergency	Topware Interactive
16	19	C&C: Das Kombinat	Westwood
17	(Neu)	Pro Pilot	Sierra
18	(Neu)	Might & Magic 6	3DO
19	(Neu)	Bundesliga Manager 98	Software 2000
20	10	Pirate's Isle (Add-on Anno 1602)	Up to Disc

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Eidos Intersctive
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Sunflowers
5	Microsoft
6	Blizzard
7	Westwood Studios
8	Ascaron
9	Lucas Arts
10	Acclaim
11	Cendant Software
12	Davilex
13	Microprose
14	GT Interactive
15	Origin
16	Blue Byte
17	3DO
18	Software 2000
19	Activision
20	Philips Media

Betrachtungszeitraum: März '98 bis September '98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Commandos	Eidos Interactive
2	4	Anno 1602	Sunflowers
3	3	Mech Commander	MicroProse
4	(Neu)	Lula Inside	CDV
5	(Neu)	Knights and Merchants	Topware Interactive
6	(Neu)	Bundesliga Manager 98	Software 2000
7	(Neu)	Autobahnraser	Davilex
8	(Neu)	Mayday	JoWood
9	(Neu)	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
10	(Neu)	Frankreich 98	EA Sports

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Commandos	Eidos Interactive
2	2	Anno 1602	Sunflowers
3	3	Unreal	GT Interactive
4	4	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
5	5	Might & Magic 6	3DO
6	6	Conflict:Freespace	Acclaim
7	7	StarCraft	Blizzard
8	8	Pro Pilot	Sierra
9	9	Forsaken	Acclaim
10	10	Frankreich 98	EA Sports

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel7Hersteller
1	2	Anno 1602 – Sunflowers
2	1	Commandos – Eidos Interactive
3	3	Unreal – GT Interactive
4	6	Age of Empires – Microsoft
5	5	Frankreich 98 – EA Sports
6	(Neu)	NHL 98 – EA Sports
7	4	StarCraft – Blizzard
8	(Neu)	Industriegigant Gold Edition – JoWood
9	(Neu)	Balls of Steel – GT Interactive
10	(Neu)	Pizza Connection – Software 2000

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Stefan Kleinert, Mering

erhält ein Knights & Merchants-Spiel (Tests des Monats 9/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Dark Earth	Kalisto
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts
Zork: Großinquisitor	Activision

WISIM

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Bundesliga Manager 97	Software 2000
Die Siedler 2	Blue Byte
Elisabeth I	Ascaron
Der Industriegigant	JoWood

ACTION

Titel	Hersteller
Conflict Freespace	Volition
Forsaken	Probe
Tomb Raider 2	Eidos Interactive
Unreal	Epic Megagames
Virtual Fighter 2	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Titel	Hersteller
Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Dungeon Keeper	Bullfrog
Incubation	Blue Byte
StarCraft	Blizzard Entertainment

SIMULATION

Titel	Hersteller
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
F-22 Raptor	NovaLogic
Flying Corps Gold	Digital Integration
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive
Red Baron 2	Sierra

SPORT

Titel	Hersteller
FIFA 98	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access Software
NHL 98	Electronic Arts
NBA 98	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller
Diablo	Blizzard Entertainment
DSA 3 – Schatten über Riva	Attic
Fallout	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

RENNSPIEL

Titel	Hersteller
Colin McRae Rally	Europress
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
Grand Prix 2	MicroProse
Have a NICE Day	Magic Bytes
Motocross Madness	Microsoft
Moto Racer	Electronic Arts

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 10/98













Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PCA PLUS 07/98 „2 Vollversionen"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 08/98 „Descent 2"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 09/98 „Biing!"	zu DM 14,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

HIT-COUNTDOWN

ACTION			
Anachronox	Action-Adventure	ION Storm	1. Quartal '99
Babylon 5	Weltraum-Action	Sierra	1. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	4. Quartal '98
Carmaggedon 2	Action-Rennspiel	SCI	Nov '98
Daikatana	3D-Action	ION Storm	4. Quartal '98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal '98
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Jan '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Sep '98
Giants	3D-Action	Acclaim	4. Quartal '98
H.E.D.Z.	3D-Action	VIS Interactive	Sep '98
Half-Life	3D-Action	Sierra	4. Quartal '98
Heavy Gear 2	Action	Activision	4. Quartal '98
Indiana Jones And The Infernal Machine	Action-Adventure	LucasArts	Dez '98
Interstate '82	Action-Rennspiel	Activision	1. Quartal '99
Jurassic Park: Trespasser	Action-Strategie	Dreamworks	Okt '98
Max Payne	3D-Action	3D Realms	1. Quartal '99
MechWarrior 3	Action	MicroProse	3. Quartal '98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	4. Quartal '98
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Nov '98
Prax War	Action	Rebel Boat Rockers	Okt '98
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Okt '98
Requiem	3D-Action	3DO	Dez '98
Return Fire 2	3D-Action	MGM	3. Quartal '98
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Dez '98
Slave Zero	3D-Action	Accolade	Mär '99
Space Bunnies Must Die!	3D-Action	Take 2	4. Quartal '98
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Action	Interplay	4. Quartal '98
Star Wars: Rogue Squadron	3D-Action	LucasArts	3. Quartal '98
Starsiege	Action	Sierra	4. Quartal '98
The Dark Project	Action-Adventure	Looking Glass	4. Quartal '98
Tomb Raider III	Action-Adventure	Core Design	Nov '98
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Dez '98
Tomorrow Never Dies	3D-Action	MGM	4. Quartal '98
Turok 2	3D-Action	Iguana	Okt '98
Uprising II	Action-Strategie	3DO	Dez '98
X-COM: Alliance	3D-Action	MicroProse	Dez '98
ADVENTURE			
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Quartal '99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal '98
Kings Quest 8: Mask Of Eternity	Adventure	Sierra	4. Quartal '98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal '98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	1. Quartal '99
RENNSPIEL			
Grand Prix 500cc	Rennspiel	Ascaron	Sep '98
Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine Software	Okt '98
Need For Speed III	Rennspiel	Electronic Arts	Okt '98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	4. Quartal '98
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Sep '98
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Dez '98
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	Dez '98
ROLLENSPIEL			
Baldur's Gate	Rollenspiel/Strategie	Interplay	1. Quartal '99
Diablo 2	Rollenspiel/Action	Blizzard	1999
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	Okt '98
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	1. Quartal '99
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	Okt '98
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	Nov '98
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	Dez '98
Wheel Of Time	3D-Action-Rollenspiel	Legend Entertainment	2. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	1. Quartal '99
SIMULATION			
Combat Flight Simulator	Kampfflugzeug-Sim.	Microsoft	Dez '98
F1 Racing Simulation 2	Rennsimulation	Ubi Soft	Nov '98
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Dez '98
Fighter Legends: Europe 1944	Kampfflugzeug-Sim.	Jane's	Okt '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	Okt '98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	4. Quartal '98
Pro Pinball 3	Flippersimulation	Empire	Nov '98
SPORT			
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	Jan '99
Frank Busemanns Zehnkampf	Leichtathletik	Greenwood	Nov '98
Knockout Kings	Box-Simulation	EA Sports	Okt '98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	Okt '98
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	Okt '98
NHL Powerplay 98	Eishockey-Simulation	Virgin	Sep '98
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	Okt '98
STRATEGIE			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mär '99
Age Of Empires – Expansion Pack	Echtzeit	Ensemble Studios	4. Quartal '98
Alpha Centauri	Rundenbasiert	Firaxis	Dez '98
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Nov '98
Civilization 3	Rundenbasiert	Activision	Dez '98
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Okt '98
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Dez '98
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Nov '98
Heroes Of Might And Magic III	Rundenbasiert	3DO	4. Quartal '98
Jagged Alliance 2	Rundenbasiert	Sir Tech	Okt '98
Populous 3: The Third Coming	Echtzeit	Bullfrog	Okt '98
Star Trek: Birth Of The Federation	Rundenbasiert	MicroProse	Aug '98
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeit	Interplay	4. Quartal '98
StarCraft Expansion Pack	Echtzeit	Blizzard	Okt '98
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Dez '98
WIRTSCHAFTSSIMULATION			
Anstoss 3	Fußballmanager	Ascaron	2. Quartal '99
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal '98
Die Siedler 3	WiSim/Strategie	Blue Byte	Okt '98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Okt '98
KURT	Fußballmanager	Heart-line	2. Quartal '99
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Okt '98
SimCity 3000	WiSim/Strategie	Maxis	Okt '98
Sports TV Boxing	Boxmanager	Silverstyle	Nov '98

HOTLINES

- Acclaim
01 805-33-55 55   24 Stunden am Tag

- Activision
0 18 05-22 51 55   (technischer Support)
01 90-51 00 55   Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen!)

- Art Department
02 34-9 32 05 50   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Ascaron
0 52 41-96 69 0   Mo-Fr 14^{00}-17^{00}

- Attic
0 74 31-5 43 23   Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}

- Blue Byte
02 08-4 50 88 88   Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}

- BMG Interactive
01 80-530 45 25   Mo-Fr 10^{00}-17^{00}

- Bomico
0 61 07-94 51 45   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Capstone
0 40-39 11 13   Mo-Do 18^{00}-20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}

- Disney Interactive
0 69-66 56 85 55   Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- EF Multimedia
0 52 41-97 19 19   Mo-Fr 11^{00}-20^{00}

- Egmont Interactive
0 18 05-25 83 83   Mo-Do 18^{00}-20^{00}

- Eidos Interactive
0 18 05-22 31 24   Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}

- Electronic Arts
0 24 08-94 05 55   Mo-Fr 9^{30}-17^{30}

- Funsoft
0 21 31-96 51 11   Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Greenwood Entertainment
02 34-9 32 05 55   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- GT Interactive Deutschland GmbH
01 805-25 43 91   Mo-So 15^{00}-20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro
0 18 05-20 21 50   Mo-So 15^{00}-20^{00}

- Ikarion Software
02 41-470 15 20   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Infogrames
02 21-4 54 31 06   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Konami
069-95 08 12 88   Mo-Fr 14^{00}-18^{00}

- Magic Bytes
0 52 41-97 19 99   Mo-Fr 17^{00}-19^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse
0 18 05-25 25 65   Mo-Fr 14^{00}-17^{00}

- Mindscape
02 08-99 24 114   Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Navigo
0 89-324 66 222   Mo-Fr 13^{00}-18^{00}

- NEO
00 43-16 07 40 80   Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Nintendo
01 30-58 06   Mo-Fr 11^{00}-19^{00}

- Philips Media
0 61 07-94 51 45   Mi, Fr 15^{00}-18^{00}

- Psygnosis
018 05-21 44 33   Mo-Fr 9^{00}-19^{00}

- Ravensburger Interactive
07 51-86 19 44   Mo-Do 16^{00}-19^{00}

- Sega
0 40-2 27 09 61   Mo-Fr 10^{00}-18^{00}

- Sierra Coktel Vision
0 61 03-99 40 40   Mo-Fr 9^{00}-19^{00}

- Software 2000
01 90-57 20 00   Mo-Fr 14^{00}-19^{00}

- Starbyte Software
02 34-68 04 94   Mo 16^{00}-18^{00}

- TopWare
06 21-48 28 66 33   Mo-Fr 14^{00}-18^{00}

- Ubi Soft
02 11-3 38 00 33   werktags 9^{00}-16^{00}

- Viacom New Media
01 30-82 01 15   Mo-Fr 9^{00}-17^{00}

- Virgin
0 40-39 11 13   Mo-Do 14^{00}-18^{00}

- Warner Interactive
0 40-27 85 53 06   Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

Sprechstunde

Verehrte Leser,



Sie haben es so gewollt: Sie forderten in den vergangenen Monaten einen – ich zitiere wörtlich – „Leserbrief-Onkel". Sie wünschten sich für Ihre Fragen und kritischen Anmerkungen einen Ansprechpartner. Das haben Sie nun davon: Ab der heutigen Ausgabe müssen die Leser mit mir leben. „Selber schuld", würde ich meiner sarkastischen Natur entsprechend sagen. Aber keine Panik! Ich verspreche hoch und heilig, mein Bestes zu tun. Ich bin einfach mal so dreist und sag' frei heraus, wie ich mir die Zusammenarbeit vorgestellt habe:

1. Ich wünsche mir viele, viele Briefe – wir sind auf Meinungen angewiesen! Bitte erwarten Sie aber nicht, daß ich Zuschriften auf dem Postweg beantworte. Dafür fehlt mir die Zeit. 2. Ich bin kein Berufsberater, deshalb gebe ich ungern Tips, was man z. B. tun muß, um Programmierer zu werden. 3. Jegliche Bettelversuche („Von mir wurde noch nie ein Brief abgedruckt") prallen an meinem kalten Herzen ab. 4. Fragen wie „Ich habe einen Computer X mit der Grafikkarte Y und einer Soundkarte Z. Wenn ich das Spiel A starte, stürzt es ab und zeigt die Fehlermeldung B. Warum?" sind zu vermeiden. Ich glaube, daß Ferndiagnosen blödsinnig sind, deshalb laß' ich das lieber. 5. Ganz wichtig: Nehmen Sie meine Art von Humor nicht allzu ernst. Unter den genannten Bedingungen kann unsere Zusammenarbeit richtig fruchtbar werden. Wir haben Leser, die uns sagen, was ihnen an der PC Action gefällt und was nicht. Und Sie haben den „persönlicheren" Kontakt. In diesem Sinne wünsche ich viel Spaß beim Lesen der folgenden Seiten und noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

LESER BRIEFE

ÜBERGLÜCKLICH

Ich weiß, daß Sie normalerweise zwischen dem Testen des 1000. C&C-Clones und des zigsten Egoshooters keine Zeit für Banalitäten haben, aber ich bin so über-über-hyperglücklich, daß ich nicht umhin kann, Sie an meinem Glück teilhaben zu lassen. Ich bin seit zwei Wochen stolzer Besitzer eines [...] Rechners mit 300-MHz-Taktfrequenz, 128 MB SDRAM, 100-MHz-Board-Taktfrequenz, Voodoo²-Board etc. und kann es einfach nicht fassen: MAGIC CARPET 1 RUCKELT NICHT MEHR im hochauflösenden Modus. Ist das nicht ein Grund zur Freude und zeugt von der Weitsicht der Programmierer? Sollten solche Features nicht in Zukunft in den Wertungskasten mit einfließen? Zum Beispiel unter der Rubrik „Langzeitmotivation" ein Zusatz wie: „Durch fortschrittlichste Technik der Programmierung wurde bereits heute so zukunftsorientiert programmiert, daß sich Ihnen auch noch in fünf Jahren völlig neue Features dieses Spiels eröffnen werden." Scherz beiseite: Ich freue mich wirklich, weil mich das Ruckeln bisher immer davon abgehalten hat, die letzten Levels durchzuspielen, was ich im Augenblick tue. Aber die Frage bleibt im Kern erhalten: Warum nutzen Programmierer nicht erst mal die bestehende Hardware aus (siehe auch Hardware Special über AGP), sondern programmieren heute für die Hardware von übermorgen? Sie können diese Frage nicht beantworten, das weiß ich. Aber ich wollte ja auch nur, daß Sie sich gemeinsam mit mir freuen.

„Wolfgang Haan", Herzogenrath

PC ACTION Herrlich. So lieb' ich das. Ein Leserbriefschreiber, der ein Pseudonym verwendet und letztendlich gar keine Antwort will. Lieber „Wolfgang Haan"! Wir haben uns köstlich über Ihr Elaborat amüsiert, weil diesem nichts hinzuzufügen ist. Und wir freuen uns unwahrscheinlich, uneingeschränkt und aus vollem Herzen mit Ihnen. Danke, daß wir teilhaben durften.

SEQUEL GO HOME?

Als ich die Ausgabe 9/98 las, fiel mir auf, daß Ihr ein Problem mit „Sequels" habt. Diese Meinung vertrat ich bis vor ein paar Jahren auch, aber was ist denn so schlimm an Sequels, daß man gleich eine Demo veranstalten will (habt Ihr auch brav die Männer im Ordnungsamt gefragt ?)? Denken wir nur mal daran, was Sequels den lieben Zockern alles bringt (man sehe sich nur mal Anstoss an oder die C&C-Reihe). Die Spieler können sich an neuen Features erfreuen, oder die (meisten) Spiele werden benutzerfreundlicher, grafisch verbessert und/oder im allgemeinen besser. Was natürlich passiert, wenn man es übertreibt mit Fortsetzungen (siehe Foto, auf dem Herr Bigge eine Schachtel mit der Aufschrift Tomb Raider 27 in den Krallen hält), ist, daß nach mehreren Sequels der Spaß und der Sinn verloren gehen, wenn man immer wieder nur Grafik oder Sound verbessert, ohne mal daran zu denken, daß auch die Art, wie man das Spiel spielt, verbessert werden kann (siehe Incubation). [...]

Uwe Steppat per e-Mail

1. Ich kann Eurem „Gejammer" im Auftakt der vor mir liegenden Ausgabe 9/98 (leider) nur zustimmen. Darin beklagt Ihr die ewige Klonerei der Genre-Bestseller. Ich finde dies zwar etwas übertrieben, aber im Grunde habt Ihr recht. [...] Meiner Meinung nach solltet Ihr wirklich mal Ideen und Wünsche eurer Leser sammeln, [...] bündeln und den Herstellern schicken. Und ich würde hiermit auch gerne jede(n) Leser(in) mit einem Internet-Anschluß auffordern, [...] auf die Homepages der Hersteller zu gehen und den Herstellern eine e-Mail mit Wünschen zu schreiben. [...] 2. Ich vermisse die „Meridian-Corner" im Heft. Da ich selbst leidenschaftlicher Meridian 59-Spieler bin, frage ich mich, warum Ihr nicht mehr darüber berichtet. Auch für Leser, die keinen Internet-Anschluß haben (und dadurch dieses Spiel nicht genießen können), aber gerne über Rollenspiele lesen und sie selbst gerne spielen, wäre dies doch auch interessant? [...] 3. Wie wäre es, wenn Ihr auch (auf ca. drei bis vier Seiten) Online-Spiele bewerten würdet? [...] 4. Wann wird es eine Demo zu Gangsters geben ? [...]

Stefan Haacker per e-Mail

[...] In der letzten Ausgabe (9/98) habt Ihr dazu aufgerufen, innovative Spielideen an Euch zu senden. Hier eine von mir: Man könnte eine Feuerwehrsimulation entwerfen, in der Du aus der Ich-Perspektive (mit Schlauch, Atemschutzgerät und Axt bestückt) durch brennende Häuser gehst. Dort mußt Du Personen retten und Brandherde löschen. [...]

Carl Schüller, Mannheim

PC ACTION Klar war der Auftakt etwas übertrieben. Wir wollten aber nur auf überspitzte Art und Weise darauf hinweisen, daß Fortsetzungen und Klone auf Dauer nicht glücklich machen und wir ein paar frische Ideen vermissen. Unsere Leser, das haben viele Zuschriften gezeigt, sehen das ähnlich. Carl Schüller hat netterweise sofort ein Konzept für ein Spiel mitgeschickt, das wir den Herstellern hiermit unter die Nase reiben. Wer weite-

re Ideen hat, kann sie auch künftig schicken: Wir werden die interessantesten Geistesblitze auf den Leserbriefseiten veröffentlichen. Vielleicht werden sie ja von einer Firma aufgegriffen? Stefan Haacker sei zu seinen Fragen folgendes gesagt: Über Meridan 59 informieren wir auf unseren Internetseiten. Im Heft wollen wir eigentlich nur über die Themen berichten, von denen wir glauben, daß sie auch wirklich die Masse interessiert. Leider müssen wir mit unserem Platz im Magazin etwas haushalten und somit Kompromisse eingehen. Tests zu guten Online-Spielen (z. B. Meridian und Ultima Online) finden je doch bei uns im Heft statt. Allerdings gibt es einfach zu wenige Produkte dieser Art, so daß eine eigene Rubrik nicht sinnvoll ist. Wann es eine Demo zu Gangsters geben wird, ist noch nicht bekannt.

SCHWARZES LOCH 2

[...] habt Ihr Euch in dieser Ausgabe [9/98] ganz schön bei den Leserbriefen verdruckt. Der Brief „Mord und Totschlag" wurde fast zweimal vollständig abgedruckt, und zu dem Brief „Schwarzes Loch" habt Ihr überhaupt keine Antwort geschrieben. [...]

„Warlord" per e-Mail

PC ACTION Ähem! Räusper! Wir wurden ertappt. Leider kam es im Layout zu einem bedauerlichen Fehler, der dies verursachte. Ich möchte ausdrücklich betonen, daß zum Brief „Schwarzes Loch" selbstverständlich eine Antwort geschrieben wurde. Blöderweise war sie nicht im Heft. Ist irgendwie unten rausgerutscht. Wir wollen den Brief aber hiermit beantworten. Achim Dossing hatte gefragt, warum in der Ausgabe 8/98 die angekündigten Tips & Tricks zu Emergency fehlten. Die Tips waren in Arbeit, sind dann aber wegen der hervorragenden Online-Hilfe, die erst in der Verkaufsversion in dieser Form enthalten war, gekippt worden. Die irreführende Ankündigung im Heft davor konnten wir aufgrund unseres Heft-Vorlaufes aber leider nicht mehr stoppen. Wir versuchen, so etwas in Zukunft zu vermeiden.

ABWERTEND

[...] 1. Oftmals lese ich bei den Vergleichen mit anderen Spielen z. B. „85% (abgewertet)". Was bedeutet das? Werden die Games nach dem Test noch abgewertet?

„Buddy Holly" per e-Mail

Spiele verlieren im Lauf der Zeit an Aktualität, besonders wenn im Genre neue, bessere Spiele erscheinen. Indem wir z. B. nach einem Jahr abwerten, gewährleisten wir eine faire Vergleichsmöglichkeit mit aktuellen Produkten. Das heißt, wir weisen einem älteren Spiel einen Prozentwert zu, den es zum heutigen Zeitpunkt erhalten würde.

PROFILNEUROSE

1. Wie wär's denn mit persönlichen Profilen von Euch? 2. Was haltet Ihr von Tips & Tricks über Programmiersprachen (QBasic, C++, usw.)? 3. Was sagt Ihr zu einem Wettbewerb am Ende des Jahres für die beste Lesersoftware-Einsendung (Leserentscheid)? [...] 4. Wie kann ich meinen Vater bloß von der Notwendigkeit eines Modems (Internet) überzeugen? [...] 5. Lest Ihr eigentlich auch andere PC-Magazine? [...] 6. Welche Qualitäten muß ein Spiele-Tester besitzen? 7. Woher bekommt man die Programme, mit denen man Screenshots [...] machen kann? Vielleicht könntet Ihr solch ein Programm auf die Cover-CD brennen.

Daniel P., Markranstädt

PC ACTION Wenn Du mit Frage 1 meinst, wir sollten mehr von unserem Privatleben preisgeben, muß ich einmal mehr darauf hinweisen, daß in unserem Heft in erster Linie die Spiele das bestimmende Thema sein sollen und nicht die Redakteure. Was nützt es Dir, wenn Du weißt, ob wir Spargelcremesuppe mögen, welche Schuhgröße wir haben und ob wir während des Schlafens überwiegend die sogenannte Embryonalhaltung bevorzugen? Die Auftaktseite und die letzte Seite sollten genügen, um hin und wieder Näheres über uns zu erfahren. 2. Tips und Tricks zu Programmiersprachen zu geben ist nicht unser Job. Dafür gibt es andere Fachmagazine. 3. Nette Idee. Wir denken drüber nach. 4. Keine Ahnung! (Du glaubst doch nicht im Ernst, ich gebe Tips, wie man Väter überlistet. Das muß Du schön selber rausfinden). 5. Ja. Die Konkurrenz schläft schließlich nicht. 6. Spiele-Tester solten ainigermaßen vehlerfrei und flodd schraiben könen, ohne Schlaf und feste Nahrung auskommen, gut Englisch speaken, Streß als liebstes Hobby haben und sich natürlich mit Computerspielen auskennen und diese auch mögen. 7. Mit etwas Glück findest Du Grabber-Programme im Internet. Wir prüfen aber mal, ob wir eine Shareware-Version auf die CD packen dürfen.

ONLINESÜCHTIG

Da ich in meiner Freizeit wohl nicht die Zeit finde, Euch einen Leserbrief zu schicken, mußte ich auf den heutigen Tag warten – ich erhielt in der Firma einen elektronischen Briefkasten (leider keinen Internetzugang, snief). Wie Ihr sicher mitverfolgen könnt, wird das Internet immer beliebter (ja, auch dort, wo man Unmengen an Telefonkosten zahlen muß). Jedoch kann ich nicht erkennen, daß sich die PC-Spiele-Zeitschriften (PC Action inklusive) mehr mit dem Thema Internet auseinandersetzen. Klar, man findet in jedem Heft eine Extra-Online-Seite. Aber war's das schon? Es gibt so viele Online-Spiele. Allein schon über Ultima Online (wo, wo, wo...spielen will.....argh....) ist soviel Interessantes zu berichten, da sich in UO ständig etwas ändert und ständig Neues passiert. Alleine die News über „Ultima Online – The Second Age" wären doch mindestens eine Seite wert. [...]

Gerald Bichler per e-Mail

PC ACTION Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Deinem elektronischen Briefkasten und willkommen im 20. Jahrhundert. Was die Berichterstattung über Online-Spiele betrifft, können wir eigentlich nur auf die Antwort zum Brief von Stefan Haacker verweisen. Es gibt definitiv (noch) nicht so viele gute Online-Spiele, über die es zu berichten lohnt. Mehrere Seiten mit Ultima Online zu füllen, halten wir nicht für angebracht. In diesem Fall würden uns wahrscheinlich wieder andere Leser kritisieren. Die Masse bestimmt den Heftinhalt, so ist das halt. Denk einfach mal über folgende Vision nach: Wir erweitern ab Ausgabe 11/98 kurzerhand mal die Online-Rubrik um drei Seiten. Dafür wird der Megatest zu Command & Conquer 3 entsprechend gekürzt. Was würde passieren? Ich würde in Briefen ertrinken. Ungefähr 2647 Leser, die mit Online-Spielen nichts am Hut haben, würden fragen: Warum habt Ihr das getan? Du zeigst hoffentlich Verständnis dafür, daß wir immer die beste Lösung suchen, die dem einzelnen dann aber vielleicht nicht als beste Lösung erscheint.

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an **redaktion@pcaction.de** *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion

WÜSTEN-BAYER

1. Kann es sein, daß Thilo Bayer der Zwillingsbruder von Kyle McLachlan (das ist der, der in „Dune – Der Wüstenplanet" Paul Atreides gespielt hat) ist?
2. Stimmt es, daß das Spiel Carmageddon indiziert ist?

Jan Siebert, Bad Kösen

PC ACTION In Anbetracht der Tatsache, daß sich Hardware-Guru Thilo Bayer häufiger dieser Frage gegenüber sieht, wollen wir endlich für Klarheit sorgen: Nein, er ist nicht der Zwillingsbruder von Kyle McLachlan. Falls jedoch irgendeine Werbeagentur einen Reklamespot drehen möchte, stünde er sicher als Stunt-Double zur Verfügung. Besonders für gefährliche Szenen (Letzteres behaupte ich einfach mal frech, ohne den Kollegen zu fragen.) 2. Ein ganz klares Jein. Nur die englische Version von Carmageddon ist indiziert.

UNVERSCHÄMT

[...] Es ist schon fast eine Unverschämtheit, daß man den Zugriff zu Ihren CDs nur über den Browser erlangen kann. [...] Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, daß ich das Internet nicht nutze und demnach auch nicht an einer von Ihnen erzwungenen Neuerung interessiert bin (hoffentlich nicht als einziger). Nach Erledigung der unvermeidbaren Installation habe ich allerdings immer noch nicht das gewünschte Ziel erreicht. Das im Booklet angegebene Entpacken, Installieren und Kopieren ist einfach nicht möglich, da diese Option überhaupt nicht eingerichtet ist. Auch ist eine Auflistung der Datenbanken nicht durchführbar. [...]

Werner Nogowski, Gelsenkirchen

PC ACTION Ihr Problem deutet darauf hin, daß Sie das zugehörige Plug-in noch nicht installiert haben. Wie das funktioniert, wird im Readme-File auf der Oberfläche der CD erläutert. Zugunsten des HTML-Menüs haben wir uns übrigens hauptsächlich aus zwei Gründen entschlossen: 1. Die Produktion der Silberscheibe geht schneller vonstatten, so daß wir den Abgabeschluß länger hinauszögern und noch aktuellere Demos, Patches und Updates unterbringen können. Wie wichtig das für unsere Leser ist, erkennen Sie an typischen Fragen wie „Wann gibt es die Demo von XYZ". 2. Internetfans haben durch die auf der CD befindlichen Links einen komfortablen Zugriff auf die entsprechenden Homepages.

WIRRWARR

Ich lese Ihre Zeitschrift schon seit einiger Zeit, aber mittlerweile findet man sich kaum noch zurecht. „Wo ist diese Demo oder „jener Test?" oder „Irgendwo war doch eine Vorschau zu diesem Spiel" – solche Gedanken gehen einem immer wieder durch den Kopf. Also, meine Frage ist: Könnten Sie nicht wenigstens einmal jährlich ein großes Archiv, wie bei den Updates und Tools schon vorhanden, auf die CD pressen, in dem man genau sehen kann, was wann wo zu einem Spiel geschrieben stand?

Volker Bessel, Neuenrade

PC ACTION Gute Idee, ist gebongt: Voraussichtlich ab Ausgabe 11/98 finden Sie monatlich auf der CD die angeregte Datenbank. Aus der können Sie dann ersehen, in welchem Heft welches Spiel auf welcher Seite getestet wurde. Dasselbe gilt für Vorschauen. Bei den Hinweisen auf die Tests können wir allerdings aus organisatorischen Gründen leider keine Wertungen mit angeben.

ALTERSKOMPLEX

1. Könntet Ihr nicht auch die Handhabung in den Bewertungskasten mit aufnehmen? [...]
2. Hat Alex eigentlich einen Alterskomplex (in Ausgabe 4/97 war er 24 Jahre alt und in Heft 8/98 immer noch) Könntet Ihr mal schreiben, wie alt dieser „Wunsch-Peter-Pan" eigentlich ist, oder wollt Ihr behaupten, daß er sich immer wieder einfrieren lassen würde, um haltbar wie eine Packung Suppenpulver zu bleiben. Ich finde, daß diese Entdeckung schon einen Pentium 2 wert ist. Das Spiel Commandos würd's aber auch tun (ich bin halt bescheiden).

Manuel Lorenz, Ludwigsburg

PC ACTION Das mit der Handhabung im Bewertungskasten ist bei uns immer noch ein Thema. Wir wollen dies auch noch umsetzen, allerdings erst im Zuge von weiteren Verbesserungen im Heft-Layout. Damit dürfte auch die e-Mail von Dietrich Meyer aus Braunschweig beantwortet sein, der ähnliches angeregt hatte. Laßt Euch einfach mal von unseren bald kommenden Neuerungen überraschen!
2. Alex ist 25 Jahre alt. Es wurde aber schlichtweg vergessen, dies im Heft zu ändern. Daß der Kollege an einem Alterskomplex leide, wage ich zu bezweifeln. Immerhin ist er der jüngste in der Redakteursriege. (Da siehst Du mal, wie ich Dich Schutz nehme, Alex!) Deinen Versuch, lieber Daniel, einen Pentium 2 oder ein Spiel abstauben zu wollen, bewerte ich als jugendlichen Leichtsinn und halte ihn deshalb nicht für einen durchtriebenen Akt eines Materialisten. Nett von mir, oder?

ARMES GENRE

Da ich leidenschaftlicher Leichtathletik-Fan bin, hätte ich auch gerne ein Spiel davon. Leider kenne ich aber keines. Da habe ich mir gedacht, ob ich nicht Sie fragen sollte. Ich wäre froh, wenn Sie mir einen Hinweis auf das neueste beziehungsweise beste Leichtathletik-Spiel heraussuchen würden. [...]

Benjamin Dietrich, Reuthe

PC ACTION Traurig, aber wahr. Anscheinend mußt Du Dich derzeit mit einer Aschenbahn im realen Leben zufrieden geben und dabei kräftig schwitzen. Momentan sieht es für den PC nämlich eher trist aus, was Leichtathletik-Spiele betrifft. Anno 1996 sind zwar die Titel Olympic Games, Decathlon und Zehnkampf erschienen. Die möchte ich Dir aber nicht ans Herzen legen. Einerseits, weil sie damals nur Wertungen zwischen 15 und 60 Prozent erhielten, und andererseits, weil sie mittlerweile auch noch zum alten Eisen gehören. Frank Busemanns Zehnkampf soll im November auf den Markt kommen. Es bleibt abzuwarten, ob dieses Spiel eine Empfehlung verdient. Also: Immer schön brav PC Action lesen!

SEID STARK!

1. Habt Ihr eigentlich schon eine Demo von C&C 3, und wenn ja, warum bringt Ihr sie denn nicht auf Eurer CD-ROM? [...] 2. Gibt es eigentlich News zu Leisure Suit Larry 8, oder habe ich das Spiel verpaßt? 3. Was ist denn nun mit Warhammer 40000? Nur einen kleinen Artikel gab es, mehr nicht. 4. Wie steht's eigentlich mit einer Demo von Warcraft Adventures? 5. Könntet Ihr nicht auch eine Trackball-Liste bei den Hardware-Referenzen einführen?

Stefan Hube, Beelitz

PC ACTION Stefan, Du mußt jetzt ganz stark sein: Ich möchte Dich und die vielen C&C-Fans ja nicht ängstigen. Aber erfahrungsgemäß kommen Demos der heißgeliebten Serie etwa ein Jahr nach Veröffentlichung des Spiels, was im Moment auf November 1999 hinausliefe. 2. Wir haben gehört, daß Al Lowe seinen Larry in die dritte Dimension befördern will. Mehr ist noch nicht bekannt. 3. Wir haben Warhammer 40000 (offizieller Name: Final Liberation) in Ausgabe 3/98 getestet, und es bekam müde 58 Prozent. Noch Fragen? 4. Auch diesbezüglich, lieber Stefan, mußt Du ganz tapfer sein: Wie von uns mehrfach berichtet, wurde das Projekt „Warcraft Adventures" schon eingestellt. Es wird dieses Spiel definitiv nicht geben. Punkt! 5. Trackballs sind unter PC-Spielern nicht allzu verbreitet, deshalb lohnt sich eine Referenz-Liste nicht.

DAS HEFT ZUM HÖREN





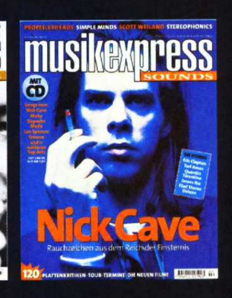












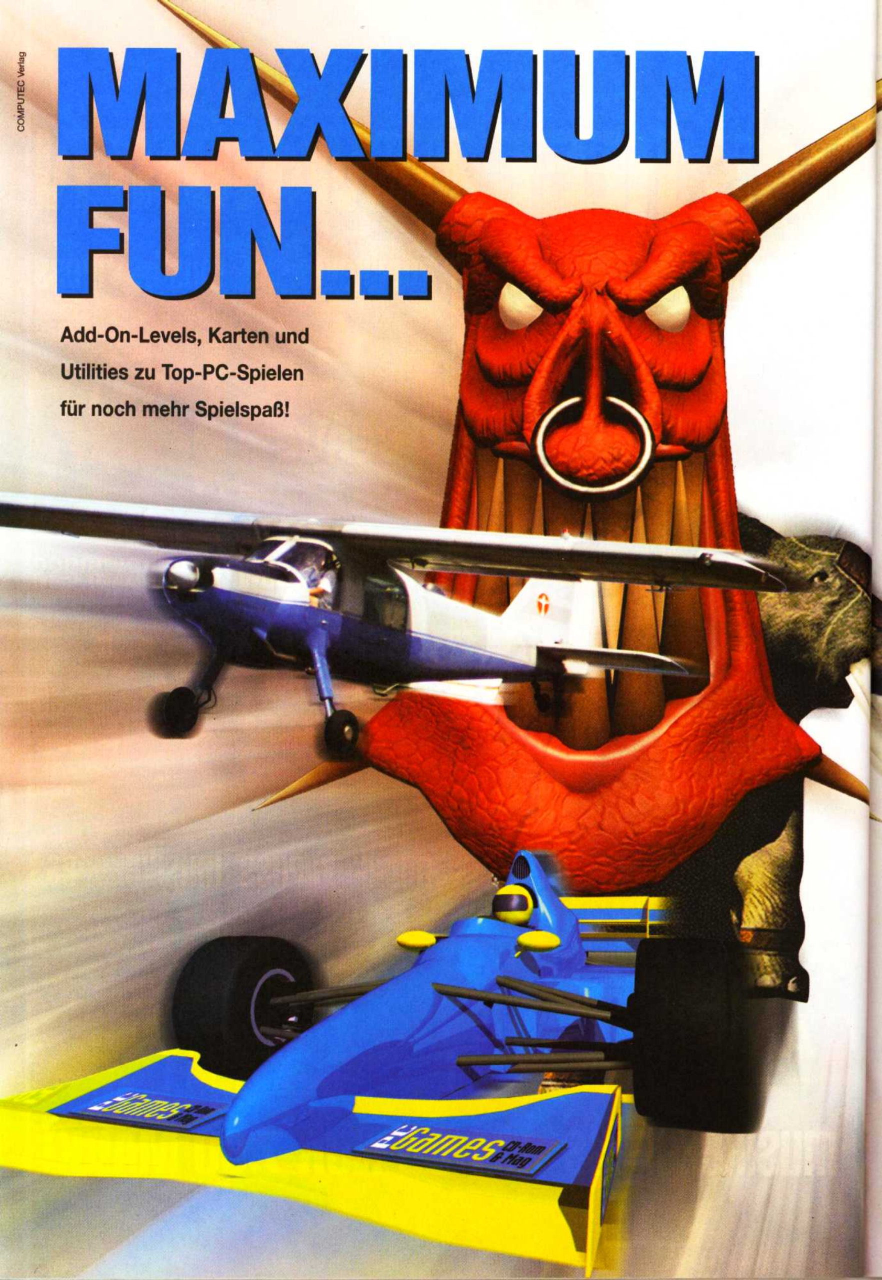








musikexpress SOUNDS MIT CD NUR 7,90 MARK!


COMPUTEC Verlag
MAXIMUM FUN...
Add-On-Levels, Karten und
Utilities zu Top-PC-Spielen
für noch mehr Spielspaß!
PC Games CD-Rom & Mag

Sound-Check

Diamond Sonic Impact S90



Die neue PCI-Soundkarte Sonic Impact S90 verwendet den bekannten Vortex AU8820-Chip von Aureal. Sie ist Soundblaster-kompatibel und funktioniert damit eingeschränkt unter DOS. Unter Windows 9x werden Soundstandards wie Aureals A3D, DirectSound und DirectSound3D unterstützt. Der integrierte Wavetableprozessor kann hardwareseitig 32 Stimmen berechnen, weitere 32 stehen über die Rechner-CPU zur Verfügung. Voraussetzung für die Sonic Impact S90 ist ein Pentium 200 MMX. Sie erscheint im Oktober und soll 99,- Mark kosten. Mittlerweile hat Diamond in Amerika schon eine Soundkarte mit dem neuen Vortex 2-Chip angekündigt.
Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.com)

Sound Blaster Live!



Den besten Klangeindruck auf der CeBIT Home-Messe machte die neue SB-Generation von Creative Labs. Die PCI-Karte SB Live! basiert dabei auf dem leistungsstarken EMU10K1-Chip, der bisher im Profibereich für Furore sorgen konnte. Vom Hardware-Design her ist die Karte voll auf Win9x ausgelegt. Über den PCI-Bus kann die Live! den Hauptspeicher des Rechners als Ablage nutzen und somit auf lokalen Sound-RAM verzichten. Unter DOS bleibt der MIDI-Musikteil dadurch leider stumm und muß mit SB 16-Klängen auskommen. Für Spieler dürfte die hervorragende 3D-Soundtechnik „Environmental Audio" von gesteigertem Interesse sein. Laut Creative Labs ist die breite Unterstützung durch Spiele gesichert, so daß mit dem Erscheinen der Soundkarte auch praktische Raumklang-Erfahrungen möglich sein dürften. Der Einstiegspreis der SB Live! liegt bei 399,- Mark.
Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.sblive.com/main.html)

Aureal Vortex 2

Der Prozessor-Pionier Aureal hat die Spezifikationen für seinen neuen PCI-Chip bekanntgegeben. Der Vortex 2 bietet dabei umfangreiche Sound-Features, die sowohl unter DirectX (DirectSound3D) als auch unter der Aureal-eigenen Schnittstelle A3D zum guten Ton beitragen. Zum hervorragenden Klang-Ensemble gehört ein Wavetable-Prozessor mit 64 Hardware-Stimmen, die Wiedergabe einer Vielzahl unabhängiger Klangquellen, ein Digital-Ausgang, umfangreiche DOS-Kompatibilität sowie ein 10 Band-Equalizer für Frequenz-Modifikationen. Außerdem unterstützt der Chip die neueste A3D-Version.
Info: Aureal, www.aureal.com



Mit dem Vortex 2 steht ein klangvoller Kandidat in den Startlöchern. Er ist unter auf der Diamond Monster Sound MX300 zu finden.

Controller-Mix

InterAct/Jöllenbeck V4 Racing Wheel



Lenkstärke, Neigungswinkel und Höhe des V4 Racing Wheels lassen sich in mehreren Stufen einstellen.

HANNOVER 26.8.-30.8.1998 CeBIT HOME

Auf der CeBIT Home wurde erstmals das Force Feedback-Lenkrad von InterAct vorgestellt. Die Stärke der Servomotoren und das siebenköpfige Feuertasten-Ensemble lassen sich über eine spezielle Software einstellen. Das V4 Racing Wheel ist dabei an zwei Achsen in Höhe und Neigung verstellbar. Wer auf die mitgelieferten analogen Fußpedale verzichten will, kann zum Beschleunigen und Bremsen notfalls auf F1-Wippschalter zurückgreifen. Das kräftige Renn-Rad wird knapp 280,- Mark kosten.
Info: InterAct, 04287-125113 (www.interact-europe.de)

SW Freestyle Pro

WIR VERLOSEN 10 CONTROLLER-PRACHT-STÜCKE

In Zusammenarbeit mit Microsoft (www.microsoft.com/sidewinder) bringt der Computec Verlag 10 Freistil-Ringer aus der SideWinder-Serie unters Spielevolk. Der brandneue Allround-Drückeberger überzeugt durch sein handliches Design und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Im Analog-Modus arbeiten Sie mit der ganzen Wünschelrute, um Ihre Spielfiguren zu steuern. Im Digital-Betrieb steht Ihnen ein hervorragendes Gamepad zur Verfügung, um Action- und Sportspiele zu meistern. Sie müssen lediglich eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort an untenstehende Adresse schicken, um am Gewinnspiel teilzunehmen.

Computec Verlag
Stichwort Freestyle
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Alle Einsendungen nehmen am Gewinnspiel teil. Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen.

Guillemot Race Leader Force Feedback

HANNOVER 26.8.-30.8.1998 CeBIT HOME

Auch Guillemot läßt sich den Rüttelspaß nicht nehmen und wird voraussichtlich im Oktober seinen Beitrag zur allgemeinen FF-Euphorie beisteuern. Der Race Leader FF besitzt einen breiten Unterbau, der entsprechend stabil auf dem Spiele-Schreibtisch befestigt werden kann. Im Bereich Knopf-Funktionen gibt sich der Chauffeur ebenfalls keine Blöße und läßt lediglich einen echten Schaltknüppel vermissen. Rüttelfähig sind dabei Spiele, die mit i-force- oder DirectX-Effekten ausgestattet sind. Für 259,- Mark soll der Race Leader an den Start gehen.
Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Guillemot präsentiert seinen Force Feedback-Renner in futuristischem Design.

Grafik-Treff

Neue Victory-Platinen



Neben der bereits in der letzten Ausgabe vorgestellten Victory Erazor II hat Elsa noch mehr Neuheiten im Programm. Victory Erazor LT heißt der Neuling mit dem Riva 128 ZX-Chipsatz von nVidia. Die 2D-/3D-Karte verfügt über 8 MB RAM, eine AGP 2X-Schnittstelle und einen schnellen Analog-Digital-Wandler (RAMDAC). Sie wird ab September für 199,- Mark erhältlich sein. Der Voodoo-Banshee-Chip von 3Dfx wird auf der neuen Victory II verwendet. Die erste Variante des 2D-/3D-Boards verfügt dabei über 16 MB RAM und kostet 399,- Mark. 6 Jahre Garantie sichern den langfristigen Spielespaß mit der Banshee-Platine.

Info: Elsa, 0241-6065412 (www.elsa.de)

Voodoo² mit 125 MHz



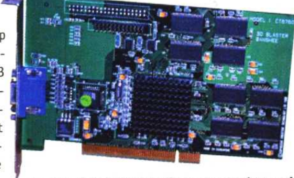
Von 3Dfx kam die Meldung, daß ein neues Voodoo²-Design entwickelt wurde. Der eigentliche Chipsatz bleibt bei dieser Konstruktion unberührt. Man hat bei 3Dfx lediglich das Speicher-Management optimiert, um einen schnelleren Zugriff auf die RAM-Bausteine zu ermöglichen. Die dadurch erzielbaren Geschwindigkeitszuwächse beziffert 3Dfx mit 15%. Als erster Voodoo²-Hersteller hat sich California Graphics (3D Wizard) zu der zweiten V²-Generation bekannt.

Info: California Graphics, www.calgraph.com

Kartenspiele von Creative Labs

Im September kommen gleich zwei neue Grafikkarten von Creative Labs in den Handel. Die Graphics Blaster Banshee verwendet den gleichnamigen Chip von 3Dfx. Die Variante mit 16 MB SDRAM soll lediglich 249,- Mark kosten. Ebenfalls mit 16 MB SDRAM ausgerüstet ist die Graphics Blaster TNT. Sie basiert auf nVidias Riva TNT und wird in einer PCI- und einer AGP 2X-Version für knapp 370,- Mark angeboten.

Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.cle.creaf.com)



Creative Labs hat sich die Namensrechte gesichert und nennt seine neue 3Dfx-Karte deshalb Graphics Blaster Banshee.

Diamond Monster Fusion

In der Grafikkarten-Vorschau finden Sie einen Ausblick auf die Diamond ViperV550 mit dem heißen Riva TNT-Chipsatz. Diamond hat aber noch weitere Produkte in der Entwicklung. Die Monster Fusion basiert hierbei auf dem Voodoo-Banshee-Chip von 3Dfx. Ab Oktober wird die 2D-/3D-Karte mit 8 oder 16 MB und einem 250 MHz-RAMDAC zu haben sein. Wie üblich hat Diamond je eine Fusion-Variante mit und ohne Software in Planung. Als Spielebundles sind dabei Motocross Madness und Unreal OEM (8 Level-Version) vorgesehen. Die 16 MB-Grundversion der Monster Fusion wird knapp 350,- Mark kosten.

Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.com)



Diamond hält 3Dfx die Treue und bringt mit der Monster Fusion eine Voodoo-Banshee-Platine auf den Grafikkarten-Markt.

CPU-Ticker

Neue Prozessoren von Intel

Auf der CeBIT Home stellte Intel das hauseigene CPU-Flaggschiff vor. Mit 450 MHz-Taktfrequenz ist der neue Pentium II-Prozessor bis zu 10% schneller als sein 400 MHz-Vorgänger. Außerdem steht die Veröffentlichung des Celeron A bevor. Er wird einen 128 KByte großen Level 2-Cache besitzen und in Versionen mit 300 und 333 MHz vom Band laufen.

Info: Intel, 089-991430 (www.intel.com)



Neben Intels 450 MHz PII-Renner wurde auf der CeBit Home auch der neue Celeron A vorgestellt.

AMD K6-3

Der neueste CPU-Streich von AMD heißt K6-3 und wird voraussichtlich noch dieses Jahr ins Rennen geschickt. Er wird im Gegensatz zum aktuell verfügbaren K6-2 einen integrierten Level 2-Cache besitzen und den Cache des Motherboards als zusätzlichen Zwischenspeicher verwenden. Die interne Taktfrequenz der K6-3-CPU soll anfangs bei 400 MHz liegen. Mittlerweile wird der K6-2 immerhin schon mit 350 MHz ausgeliefert.

Info: AMD, 089-45053199 (www.amd.com)

SIEGERTYPEN

Die nächste Grafikchip-Generation steht schon in den Startlöchern. Was können die vermeintlichen Voodoo²-Killer wirklich? Gehören die teuer gekauften Add-on-Karten nun zum alten Eisen? Anhand erster Test-Platinen der Konkurrenz ging die Hardware-Redaktion diesen Fragen auf den Grund.

Mittlerweile hat es sich fast eingebürgert, daß neue Grafik-Chips schon vor der eigentlichen Veröffentlichung die Runde durch die Hardware-Redaktionen machen. Zumeist kommen diese Beta-Bretter direkt vom Chip-Entwickler und werden von mehr oder weniger funktionsfähigen Treibern zur Rechenarbeit angetrieben. Die damit erzielbaren Performance- und Qualitätsmessungen sind mit reichlich Vorsicht zu genießen, da die Übereinstimmung eines Vorab-Produkts mit der endgültigen Variante nicht garantiert werden kann. Auch wenn wir an die folgenden Tests mit der größten Sorgfalt herangingen, sollten Sie diesen Umstand unbedingt beachten.

NVidia Riva TNT



Das neueste Grafik-Dynamit vom Riva-Entwickler nVidia trägt seinen Namen daufgrund der TwiN Texel-Engine, die ähnlich dem Voodoo² pro Rechenzyklus zwei Texturen auf ein Polygon packen kann. Eine erste weit fortgeschrittene Test-Platine erreichte uns von Diamond. Weitere offizielle Ankündigungen kommen unter anderem von Elsa (Erazor II), Hercules (Dynamite TNT), STB (Velocity 4440) und Creative Labs (Graphics Blaster Riva TNT). Die Viper V550 soll den Siegeszug des kleinen Bruders V330 fortsetzen und mit hoher Leistungsfähigkeit in 2D und 3D glänzen. Die Test-TNT lief dabei mit einem Chiptakt von 95 MHz und einem Speichertakt von 112,5 MHz. Ausstattungsseitig sind außerdem 16 MB lokaler SDRAM und das AGP 2X-Interface erwähnenswert. Diamond wird dabei verschiedene TNT-Varianten anbieten, die von der angegebenen Fassung für 439,- Mark bis zur 16 MB AGP-Variante mit TV-Ausgang und Software-Bundle für 469,- Mark reichen.

nVidia Riva TNT



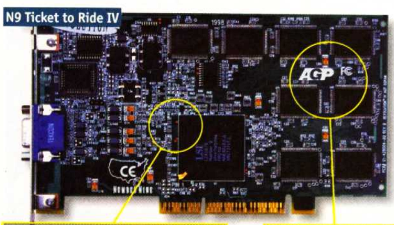
Das Platinen-Design des Riva TNT von Diamond ist bisher erstaunlich kompakt gehalten.

Mit 16 MB Grafikspeicher ist der neueste Riva-Chip für alle Renderaufgaben gut gerüstet.

N9 Ticket to Ride IV

Der Chip von Number Nine stellt die mittlerweile vierte Generation dar und wird dementsprechend der Revolution IV Grafikbeine machen (siehe Übersichtstabelle in PCG 8/98, S. 92). Die Grafikkarte soll schon im September verfügbar sein und dabei nur 300,- Mark für die 16 MB-Variante kosten. Hervorzuheben sind unter anderem das Echtfarben-Rendern und die hohe Genauigkeit (32 Bit) bei der Bearbeitung von Tiefeninformationen. Obwohl es bisher kaum Spiele gibt, die eine höhere Farbanzahl als 16 Bit (65.000 Farben) unterstützen, wird sich dieser Umstand mit dem Aufkommen neuer DirectX-Versionen und leistungsfähiger Beschleuniger ändern. Der Takt von 100 MHz, der volle AGP 2X-Support und die recht ansehnliche Zahl an 3D-Features sind ebenfalls deutliche Hinweise auf einen für die Zukunft gerüsteten Grafik-Chip. Im Vergleich zu Kombi-Konkurrenten von S3 (Savage3D) oder VideoLogic/NEC (PowerVR SG) fehlen ihm jedoch Effekte wie Bump Mapping oder das Multi-Texturing in einem Zyklus. Bei den angegebenen Benchmark-Ergebnissen ist zu beachten, daß es sich um Alpha-Treiber handelte. Mit dem Erscheinen annähernd endgültiger Treiberversionen ist mit einem Anstieg der Frameraten zu rechnen.

N9 Ticket to Ride IV



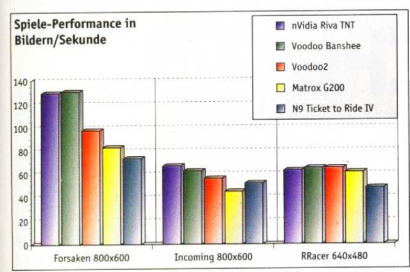
Das Alpha-Layout des Ticket to Ride IV war noch nicht mit der maximalen Rechenfrequenz getaktet.

16 MB SGRAM sprechen eine deutliche Sprache in Ausstattungsfragen.

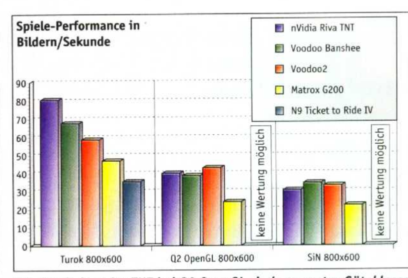
ATI Rage 128



Nachdem es lange Zeit recht still um den Grafik-Riesen ATI war, kündigte die kanadische Firma Ende August die neue Rage-Chipfamilie an. Der Rage 128 wird dabei in zwei Versionen auf den Markt kommen. Während der VR voraussichtlich nur direkt auf Motherboards zu finden sein wird, tritt der GL die Nachfolge des Rage Pro im Platinenbereich an. Inzwischen hat ATI bekanntgegeben, zwei Grafikkarten auf Basis des Rage 128 GL zu bauen. Die Rage Magnum soll vorwiegend in Komplett-PCs ihre Heimat finden und mit 32 MB RAM ausgestattet sein. Im Endkundenmarkt hat dagegen die Rage Fury ihren Auftritt, unterscheidet sich aber kaum vom OEM-Kollegen. Für Spieler dürften die ATI-Platinen hauptsächlich durch die ansehnlichen 3D-Fähigkeiten interessant sein, die unter anderem Multi-Texturing und Bump Mapping beinhalten. Durch die eingebaute 3D-Architektur ist der Rage 128 GL außerdem in der Lage, zwei Pixel pro Rechenzyklus zu zeichnen. Dieser Umstand



Auch in hohen Auflösungen laufen Forsaken und Incoming auf den Test-Kandidaten sehr flott. Die Revolution 4-Platine fuhr aufgrund der Treiberversion noch mit etwas angezogener Handbremse.



Die Ergebnisse des TNT bei Q2 OpenGL sind von erster Güteklasse. Leider konnte der N9-Chip hier noch nicht getestet werden. Bei Turok zeigt sich deutlich die Überlegenheit der Glide-Schnittstelle.

sorgt vor allem in OpenGL-Spielen wie SiN oder Q2 für eine verbesserte Performance.

Need for Speed

Betrachtet man die Benchmark-Ergebnisse, scheinen nVidia und 3Dfx im Moment die besten Karten zu haben. Wenn man die Abhängigkeit der Grafikkarte von der Monitor-Wiederholfrequenz abschaltet, ergeben sich beim TNT und Banshee berauschende Geschwindigkeiten. Natürlich braucht kein Spieler ernsthaft 150 Bilder/Sekunde in Forsaken. Interessant ist vielmehr, was die Render-Riesen in hohen Auflösungen oder bei texturintensiven Titeln wie Q2 oder SiN leisten können. Hier scheint sich zu bewahrheiten, daß die neue Chip-Generation vor allem an Besitzer großformatiger Monitore denkt.

Aussichten in 3D

Vorbei sind die Zeiten, in denen nur im 2D-Bereich in hohen Auflösungen flottes Arbeiten möglich war. Nun sind auch im Spielebereich in 1.024x768 noch vernünftige Frameraten denkbar. Die Testdurchläufe haben gezeigt, daß der Voodoo²-Chip vor allem bei Spielen wie Unreal, Q2 oder SiN noch problemlos mit der Konkurrenz mithalten und sie teilweise überflügeln kann. Nur der Riva TNT scheint ein ernsthafter Konkurrent in diesem Spiele-Genre zu sein, da er wie der 3Dfx-Kollege über zwei Textur-Einheiten verfügt. Der Voodoo Banshee hält in der finalen Version überraschend gut mit, was auf die dicke RAM-Ausstattung und die Qualität des SGRAMs zurückzuführen ist. Bei normalen Direct3D-Spielen reicht die Leistung des Voodoo²-Prozessors ebenfalls vorerst locker aus, so daß V²-Besitzer erst einmal nicht in Panik ausbrechen müssen. Erst zukünftige D3D-Titel, die mit speziellen Grafik-Effekten glänzen, könnten den 3Dfx-Chip überfordern. Ein Aspekt konnte in dieser Vorschau noch nicht berücksichtigt werden: die Darstellungsqualität in Spielen. Endgültige Tests kann die Hardware-Redaktion aber voraussichtlich schon im nächsten Monat durchführen.

Thilo Bayer

Im Überblick: Die neuen Grafikchips

Chiphersteller	3Dfx	ATI	Matrox	Number Nine	nVidia
Chipmodell	Voodoo Banshee	Rage 128 GL (VR)	MGA-G200	Ticket to Ride IV	Riva TNT
Info im Internet	www.3dfx.com	www.atitech.com	www.matrox.com	www.nine.com	www.nvidia.com
Grafikkartenhersteller	miro, Guillemot, Diamond, Creative Labs	ATI	Matrox	Number Nine	STB, Diamond, Elsa, Creative Labs
Verfügbarkeit	September	Oktober	Juli	Oktober	Oktober
Ausstattung					
Chiptyp	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip	Kombi-Chip
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP	PCI/AGP	PCI/AGP
AGP-Modi	1X/2X, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA	2X mit DIME, SBA
Interne Datenbusbreite	128 Bit	128 Bit	2x64 Bit Dualbus	128 Bit	128 Bit
RAMDAC	230/250 MHz	250 MHz	230/250 MHz	250 MHz	250 MHz
Grafik-Speicher	4-16 MB SD-/SGRAM	4-16 MB SD-/SGRAM	8-16 MB SD-/SGRAM	8-32 MB SD-/SGRAM	4-16 MB SG-/ SDRAM
3D-Schnittstellen	D3D, OpenGL, Glide	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL
Besonderheiten	Glide-Support, 2D	AGP, Dual Render-Architektur	VCQ (Vibrant Color Quality)	Speicher-Controller	Zwei Texturchips
3D-Architektur					
Dreiecks-Setup	ja	ja	ja	ja	ja
Farbtiefe in 3D	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
Tiefeninfo-Genauigkeit	16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	24 Bit
3D-Fähigkeiten					
Trilineares Filtern	ja	ja	ja	ja	ja
Anisotropisches Filtern	nein	nein	nein	nein	ja
Multi-Texturing	ja (mehrere Zyklen)	ja (ein Zyklus)	ja (mehrere Zyklen)	ja (mehrere Zyklen)	ja (ein Zyklus)
Kantenglättung	ja (Ecken)	ja (Ecken)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)	ja (Vollbild)
Bump Mapping	ja (mehrere Zyklen)	ja	ja (mehrere Zyklen)	nein	ja (ein Zyklus)
Strips&Fans	ja	ja	ja	ja	ja
Theoretische Leistung					
Pixelfüllrate	100 M. Pixel/s	unbekannt	100 M. Pixel/s	100 M. Pixel/s	250 M. Pixel/s
Polygondurchsatz	3 M. Polygone/s	4 M. Polygone/s	mind. 1,5 M. Polygone/s	mind. 1,5 M. Polygone/s	max. 8 M. Polygone/s

ÜBERSCHALL



3Dfx ist wieder einmal für eine Überraschung gut. Statt den Kombikarten-Markt kampflos der Konkurrenz zu überlassen, schickt der Voodoo-Entwickler mit dem Banshee einen schlagkräftigen Allrounder ins Rennen. Den ersten endgültigen Test führten wir mit der Phoenix von Guillemot durch.

Eigentlich hatte sich die Hardware-Redaktion damit abgefunden, erst im nächsten Monat Vertreter der neuen Grafikchip-Generation vorstellen zu können. Kurz vor Redaktionsschluß passierte dann doch das Unerwartete. Per Kurier flog uns die Maxi Gamer Phoenix zu, die mit dem Voodoo Banshee zu Performance-Flügen ansetzen will.

Eine Frage der Ausstattung

Die Phoenix erreichte uns in PCI-Bauform, wird in wenigen Wochen aber auch in einer AGP-Variante verfügbar sein. Mit 16 MB SGRAM verfügt die PCI-Version aber über eine satte Speicher-Ausstattung, die über das fehlende AGP-Interface hinwegtröstet. Dem schicken Karton liegen neben der Platine ein mehrsprachiges Handbuch sowie eine CD mit Treibern und Spiele-Demos bei. Ein TV-Ausgang zur Wiedergabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher fehlt im Moment, soll aber später integriert werden. Die Phoenix entspricht vom Platinen-Layout her der ersten Revision des Banshee, die einen 100 MHz-Chiptakt sowie einen 230 MHz-RAMDAC beinhaltet. Eine Weiterentwicklung wird für Anfang nächsten Jahres erwartet. Dabei wird der Fertigungsprozeß von 0,35 Mikron auf 0,25 gesenkt, womit der Chiptakt von 100 auf 125 MHz steigt.

Render-Alltag

Im Gegensatz zur Kombi-Konkurrenz, die ihren Chipsätzen Features wie das Rendern in Echtfarben spendiert, gibt sich der Banshee eher konservativ (siehe Tabelle in der Chip-Vorschau). Dieser Umstand ist hauptsächlich darauf zurückzuführen, daß der Kern des Voodoo²-Prozessors als 3D-Rechenknecht verpflichtet wurde. Auch bei den sonstigen 3D-Fähigkeiten scheint der Banshee der Konkurrenz unterlegen zu sein, da Spezialeffekte wie Anisotropisches Filtern oder echtes Bump Mapping fehlen. Das große „Aber" ist jedoch auf die aktuelle Spiele-Situation zurückzuführen. Die schönsten Features helfen dem Anwender herzlich wenig, wenn sie in der Praxis nicht anzutreffen sind. Lediglich eine Handvoll Spiele wie Incoming (Echtfarben-Rendern) oder Robo Rumble (Bump Mapping) nutzen im Moment erweiterte 3D-Fähigkeiten. Erst zukünftige Titel werden diese Effekte ausnutzen und damit die Spielelandschaft verschönern.

PHOENIX-INFOS

Hersteller	Guillemot
Modell	Maxi Gamer Phoenix
Info-Telefon	0211-338000
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-
Grafik-Chip	Voodoo Banshee
Bauform	PCI/AGP
RAM (erweiterbar auf)	16 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	230 MHz
Unterstützte 3D-APIs	D3D, Glide, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.0090
Software	Spiele-Demos
Garantiezeit	2 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	1.600x1.200, 32 Bit
max. 3D (Jedi Knight)	1.600x1.200, 16 Bit

Spiele-Performance in Bildern/Sekunde

Legende: Guillemot MG Phoenix; Canopus Pure 3D II; Matrox G200

Y-Achse: 0, 20, 40, 60, 80, 100, 120, 140

X-Achse: Forsaken, Incoming, Turok, Q2 OpenGL, Unreal, SiN

keine Messung möglich

Der neue Kombikarten-König heißt momentan Voodoo Banshee. Der neue 3Dfx-Chip läßt den bisherigen Spitzenreiter Matrox G200 deutlich hinter sich. Selbst der hausinterne Kollege Voodoo² hat das Nachsehen.

Benchmark-Rekorde

Die ersten Benchmark-Ergebnisse mit Referenzboards deuteten darauf hin, daß der neue 3Dfx-Chip bei Direct3D-Spielen dem Voodoo² davonlaufen könnte. Bei Spielen wie SiN oder Unreal, die das Multi-Texturing des Voodoo² unterstützen, schnitt der Banshee jedoch langsamer ab. Mit der endgültigen Banshee-Variante zeigt sich jedoch ein anderes Bild. Sowohl in Direct3D als auch in Glide trumpfte die Phoenix überraschend auf und zeigte auch in der Multi-Texturing-Bastion des Voodoo² keinen Respekt. Selbst in 1.024x768 oder 1.600x1.200 (Motorhead, Jedi Knight) lag die Geschwindigkeit im grünen Bereich. Neben der 3D-Performance zeigte sich das Banshee-Board aber auch bei der Bildqualität in 2D und 3D von der Sonnenseite. Alte DOS-Spiele oder Echtzeit-Strategietitel mit DirectDraw-Support sind ebenfalls dankbare Abnehmer seiner Grafik-Fähigkeiten. Lediglich kleine Treiber-Ungereimtheiten wie die fehlende Kantenglättung trübten das glasklare Bild. Angesichts der Leistungen steht der neue Spitzenreiter im Kombi-Bereich fest. Selbst der Voodoo² muß sich als Add-on-Rakete warm anziehen und kann nur bei Q2 die Pole Position halten. Wie die Phoenix im Vergleich mit den anderen Chips abschneidet, werden wir in PCA 11/98 testen.



Die 3D-Abteilung der Phoenix überzeugt durch flotte Rechenarbeiten.

Der leistungsfähige SGRAM-Speicher bewirkt eine hohe Performance in allen gebräuchlichen Auflösungen.

Thilo Bayer

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

YAMAHA

WAVEFORCE™ 192 XG

PCI SOUNDKARTE

Von den Profis für die Profis – Abheben mit der neuen Soundrakete von YAMAHA!

Super Soundqualität für Games & Audio !

Merkmale & Vorteile

PCI Bus Technologie Optimale Leistung durch unabhängigen PCI-Bus, gegenüber dem prozessorbremsenden ISA-Bus.

Einfache Installation Nach Microsoft's Plug'n Play Methode.

YAMAHA's XG Format Stellt eine Vervielfachung der im GM (General Midi) Format zur Verfügung stehenden Stimmen dar. Stimmenbearbeitung, Effekte und viele andere Eigenschaften erweitern die musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten erheblich.

Sondius-XG™ Virtual Acoustic (S-VA) WaveForce™ hat S-VA in sich!
YAMAHA's Software-Virtual-Acoustic-Synthesizer arbeitet nach dem Prinzip der mathematischen Modellierung von Naturklängen, mit 256 Solo-, bzw. Lead-Stimmen und atemberaubenden Bläserklängen.

Positional 3D Sound WaveForce™ erzeugt dreidimensionale Klangräume auch mit 2-Lautsprecher-Systemen.

Mit PowerSoftware-Paket !

XGworks Lite Der vollwertige 100 Spuren Sequenzer/Editor -plus- XG-Editor.

CLASSIC 100 Einhundert ausgewählte klassische MIDI MusicFiles (darunter SONDIUS-XG Files), die beim Abspielen traumhafte Szenen auf den Bildschirm zaubern.

YSTATION 32 Der hochqualitative MultiMedia-Player.

S-YXG50 SoftSynthesizer Ein leistungsstarker 16-stimmiger multi-timbraler Synthesizer mit hunderten hervorragenden WaveTable Klängen, Multi-Effekten und leicht zu bedienenden Funktionen für das Abspielen von MIDI-SongFiles.

MIDPLUG & SoundVQ Mächtige Internet- und MultiMedia- (Plug-In) Werkzeuge.

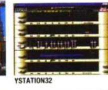
YAMAHA WAVE EDITOR TWE Ein einfach bedienbares Programm für Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe von WAV Dateien.

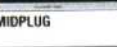
DemonStar (Shareware Version) Das großartige „Shooter"-Spiel mit XG-Sound.

FINAL FANTASY VII (Spielbare Demo-Version) Das Kult-Adventure (RPG) ist jetzt auf WaveForce™ abgestimmt.


XGworks Lite


CLASSIC 100


YSTATION32


S-YXG50 SoftSynthesizer



MIDPLUG



SoundVQ


YAMAHA WAVE EDITOR TWE


FINAL FANTASY VII
Courtesy of SquareSoft Co., Ltd.







Sensaura



YAMAHA Europa GmbH · Siemensstraße 22-34 · 25462 Rellingen

YAMAHA CUSTOMER SUPPORT WEB PAGE **WWW.WAVEFORCE.COM**

WETTRENNEN

Zwei neue Vertreter der aktuellen Grafikbeschleuniger-Generation haben den Weg in das Hardware-Labor gefunden. Im folgenden finden Sie dazu unser Test-Urteil.

Canopus Pure3D II

PC ACTION GOLD

Die Grafikkarten-Firma Canopus war bisher nur in den USA bekannt, da sie auf der europäischen Bühne u.a. mit miro verbandelt war. Die Voodoo^2-Variante Pure 3D II steht nun auf eigenen Füßen und wird hierzulande von Videocomp vertrieben (06171-506000, www.videocomp.de). Die Canopus Pure3D II verfügt über eine eigene Platinenform, die Bauteile wie einen TV-Ausgang oder einen Aktiv-Kühler beherbergt. Zum anderen wurde eine Software entwickelt, die ähnlich dem Kontrollfeld der Voodoo-Karten von miroMEDIA einen großen Bedienungskomfort bieten. Der Aktiv-Kühler soll den dauerhaften Betrieb der Karte mit 100 MHz sicherstellen, wodurch die Pure3D II 10 MHz schneller als die Standard-Konkurrenz läuft. Bei den Spiele-Benchmarks konnte sich die Platine deshalb um 3 bis 10% absetzen und arbeitete ohne Abstürze. Die sehr gute Ausstattung und die Hardware-Pluspunkte schlagen sich jedoch in einem relativ hohen Preis nieder. Mit TV-Ausgang kostet die Pure3D II 699,- Mark, ohne TV-Ausgang immer noch 649,- Mark. Fazit: Spieler mit maximalen Geschwindigkeits-Ambitionen sind gut bei der Canopus-Karte aufgehoben.

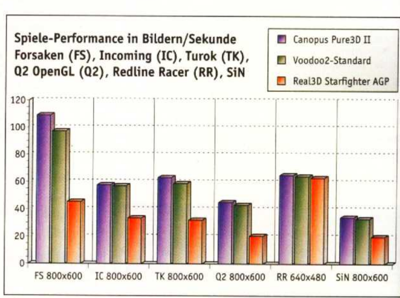
Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Real3D Starfighter AGP

Der Intel740 erfreut sich bei Grafikkarten-Herstellern großer Beliebtheit. Nicht umsonst sind fast 40 Firmen bekannt, die eine Karte auf dieser Basis anbieten. Mit den Starfighter-Platinen des i740-Entwicklers Real3D sind weitere Neuzugänge zu vermelden. Im Gegensatz zur Konkurrenz bietet Real3D dabei PCI- und AGP-Varianten an (Vertrieb: Datapath 06071-9630-0). AGP-Starfighter verfügt über 8 MB SDRAM, die für hohe Auflösungen in 2D und 3D sorgen. Mit der neuesten Treiberversion lassen sich Einstellungen vornehmen, die Auswirkungen auf die Geschwindigkeit und Darstellungsqualität in Spielen haben. Positiv fällt der OpenGL-Support auf, der für Spiele wie SiN (Demo) oder Q2 benötigt wird. Der gute Ausstattungseindruck wird durch das Softwarebundle abgerundet. In der Geschwindigkeits-Abteilung lassen sich keine Abweichungen zur i740-AGP-Konkurrenz feststellen. Insgesamt erhält die AGP-Version (ca. DM 300,-) die Gesamtnote „gut", auch wenn der Preis hoch ausfällt. Von der PCI-Starfighter mit 8 MB Bild- und 16 MB Texturspeicher war die Redaktion jedoch enttäuscht. Treiber-Probleme sind dafür verantwortlich, daß die 600,- Mark teure Karte nicht ihr Potential entfalten kann.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Hersteller	Videocomp/Canopus	Datapath/Real3D
Modell	Pure3D II	Starfighter
Info-Telefon	06171-506000	06071-9630-0
Preis (lt. Hersteller)	DM 699,-	DM 300,-
Ausstattung		
Grafik-Chip	Voodoo^2	Intel740
Bauform	PCI	PCI/AGP
RAM (erweiterbar auf)	12 MB EDO RAM (-)	8 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	135 MHz	203 MHz
Unterstützte 3D-APIs	Direct3D, Glide, OpenGL	Direct3D, OpenGL
Treiber-Version	V. 4.10.01.0015	V. 0281
Besonderheiten	TV-Ausgang	-
Software	Grafik-Utilities, Missions-CD	Redline Racer, Daytona USA Deluxe, div. Demos
Garantiezeit	6 Monate	4 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	-	1.280x1.024, 24 Bit
max. 3D (Jedi Knight)	800x600, 16 Bit	1.280x1.024, 16 Bit



Mit der 100 MHz-Taktfrequenz zieht die Canopus-Karte an einer Standard-Voodoo^2 vorbei. Die Starfighter liegt auf Riva 128-Niveau.



Spielt das Betriebssystem erst mal verrückt, basteln sich viele Anwender um

Kopf und Kragen.

CHIP-Leser müßte man sein.

Bestes Beispiel: das neue Heft. Da beschreiben wir ausführlich, wie Sie Windows 95/98 selbst wieder reparieren können. Dazu liefern wir Ihnen auch gleich die passenden Werkzeuge sowie Check-Tools für den PC und viele nützliche Programme auf CD-ROM.
Ach, und übrigens: CHIP feiert 20. Geburtstag. Mit vielen, vielen Extras im Heft.
Die können Sie sich ja mal anschauen, wenn Sie mit Ihrem Betriebssystem fertig sind.

Jetzt am Kiosk.

http://www.chip.de AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

Schneller schlauer.

KÖRPERSPR



Der Wunschtraum vieler Zocker ist der Ideal-Controller mit einem Maximum an spielerischen Freiheiten. Der neueste Zögling aus der Joystick-Schmiede von Microsoft kommt dieser Phantasie einen Schritt näher. Im harten Spiele-Alltag mußte der Freestyle Pro seine Praxistauglichkeit beweisen.

Wenn der Software-Riese Microsoft ein neues Zocker-Werkzeug ankündigt, sind die Heerscharen von Spielern meist zu Recht in freudiger Erwartung. Neben dem FF-Wheel hat der Herbst mit dem Freestyle Pro einen weiteren Kandidaten auf den Controller-Thron in der Hinterhand. Die enorm griffreudige Wünschelrute sorgt dabei für eine völlig neue Steuer-Dimension. Anstatt der Spielfigur durch das Bewegen eines Knüppels oder Daumenpads Bewegungen zu befehlen, dient der Controller an sich als Richtungsanweiser. Neben der revolutionären Technik besitzt das Freestyle ein weiteres unveränderliches Kennzeichen. Durch die Integration eines reichhaltigen Funktions-Arsenals steht es als Inbegriff für Multifunktionalität.

Baupläne

Die PC-Connection wird entweder über einen Soundblaster-kompatiblen Gameport oder einen USB-Stecker hergestellt. In der Universal Serial Bus-Version wird jedoch lediglich ein kleiner Adapter aufgesetzt, der die Verbindung zum entsprechenden Gegenstück herstellt. Von einer echten USB-Funktionalität kann hier kaum gesprochen werden. Sämtliche Funktionstasten sind dabei hervorragend erreichbar und gegenüber dem SideWinder Gamepad deutlich verbessert. So können die Schnellfeuer-Buttons an der Vorderseite wesentlich flotter ausgelöst werden – außerdem läßt sich das Daumenpad leichter steuern. Grundsätzlich kennt der vielseitige Controller zwei Betriebs-Zustände. Entweder er arbeitet als analoge Steuereinheit mit eingeschaltetem Bewegungs-Sensor (Tilt-Modus), oder er begleitet den Anwender als normales Digi-Gamepad durch den Spiele-Alltag (Digital-Modus). Die Technik, die sich hinter dem Tilt-Modus verbirgt, findet auch in einem han-



An der Vorderseite sind zwei Schnellfeuer-Tasten angebracht, die der Spieler bequem mit dem Zeigefinger auslöst.

Dieses Knopf-Arsenal zeigt sechs Feuertasten, die über einen Umschalter doppelt mit Funktionen belegt werden können.

Der Gashebel kennt keine Nullstellung und erfordert viel Gefühl bei der Bedienung.

Das 8 Wege-Pad fungiert entweder als Coolie-Hat (Tilt-Modus) oder als digitale Daumenscheibe (in Action- und Sportspielen).

Im Freistil-Modus wird der ganze Controller als Steuer-Einheit eingesetzt.

FREESTYLE-KUNDE

Der praktische Einsatz der Wünschelrute gestaltet sich spielabhängig sehr unterschiedlich. Am Beispiel des Helikopter-Knallers G-Police wollen wir Ihnen die revolutionäre Funktionsweise des Freestyles genauer erläutern.




Der Hubschrauber legt sich in die Kurve, um mit hoher Geschwindigkeit in die enge Wolkenkratzer-Schlucht einzubiegen.




Das Polizei-Gefährt zieht steil nach oben, um einen hartnäckigen Verfolger vorübergehend abschütteln zu können.




Mit Hilfe des Coolie-Hats kann sich der Helikopter-Pilot einen wesentlich besseren Überblick verschaffen.

ACHE

delsüblichen Airbag Verwendung. Sehr feine Sensoren messen dabei die Verschiebung der Silikonschichten, die im Inneren eines Freestyles ihren Dienst verrichten.

Wünschelruten-Praxis

Wir testeten das Freestyle mit einer Vielzahl von Zocker-Titeln und verwendeten dabei passend zum Spiel-Genre den Freistil- oder Digital-Modus (siehe Heft-CD). Das Ergebnis: Mit etwas Geduld kommt man eigentlich mit jedem Joystick- oder Gamepad-tauglichen Spiel zurecht. Perlen wie Monster Truck Madness 2 oder MotoCross Madness gehen im Tilt-Modus ohne Eingewöhnungszeit locker von der Hand. Die analogen Steuer-Aktionen sind höchst präzise und können per SideWinder-Software in ihrer Empfindlichkeit eingestellt werden. Neben Biker- oder Fun-Rennspielen gehören aber auch Action-Kollegen wie Incoming oder BattleZone zu den Kompatibilitäts-Highlights. Während Sport- oder Jump&Run-Titel im Digi-Betrieb begeistern können, sind Spiele vom Kaliber Descent Freespace oder Wing Commander Prophecy im Tilt-Modus zuerst einmal gewöhnungsbedürftig. Im Grunde genommen ist jedoch kein Spiel vor dem vielseitigen Instrument sicher, da es in beiden Betriebsarten hervorragende Drückeberger-Dienste leistet.

Leise Kritik

Echte Kritikpunkte sind regelrecht mit der Lupe zu suchen. Unter reinem DOS macht der Freistil-Kollege SideWinder-typisch keinen Mucks, und in einer DOS-Box muß man zumindest mit eingeschränkter Knopf-Funktionalität leben. Außerdem stellt das Scrollen in Spiele-Menüs mit dem Freestyle eine etwas mühselige Angelegenheit dar. Da das Pad im Gegensatz zum FF Pro keine MIDI-Befehle verschickt, verläuft die Zusammenarbeit mit Soundkarten jedoch relativ problemlos. Am eigentlichen Knüppel-Design fällt nur das Throttle-Rad negativ auf, da es keine mechanische Null-Stellung besitzt und munter weiterdreht.

Punktsieger

Die ausgiebigen Flug- und Fahrstunden haben gezeigt, daß mit spielerischer Ausdauer auf breiter Front sehr gute Ergebnisse erzielt werden können. Für knapp 150,- Mark Investitionskosten erhält der Käufer zudem noch MotoCross Madness als Spielebundle, das in idealer Weise die Möglichkeiten des Controllers ausnutzt. Die Frage bleibt, welche Zielgruppen das SideWinder Freestyle Pro anspricht. Wer nach einem hervorragenden Gamepad fahndet oder neuen Kontroll-Techniken gegenüber aufgeschlossen ist, sollte das Microsoft-Geschöpf auf jeden Fall begutachten. Inhaber eines sehr guten Joystick-/Gamepad-Duos sollten das Pad zumindest probehalten und dem Freistil-Modus eine Chance geben. Das innovative und dabei funktionsfähige Controller-Design des Freestyles ist uns auf jeden Fall einen PC Action-Award wert.

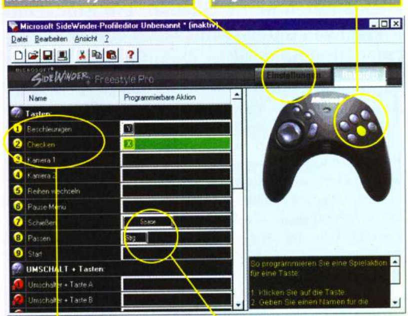
Thilo Bayer

SIDEWINDER-SOFTWARE

Pünktlich zum Erscheinen der neuen SideWinder-Generation hat Microsoft eine neue Version seiner Programmier-Software veröffentlicht (siehe Heft-CD). Die Möglichkeiten der Game Device Software 3.02 wollen wir Ihnen anhand des nachstehenden Bildes vorführen.

Hinter dem zweiten Menü verbergen sich Einstellungen für die Steuer-Empfindlichkeit.

Die Freestyle-Abbildung zeigt immer, welcher Knopf gerade programmiert wird.



Die einzelnen Funktionstasten des Controllers lassen sich passend zur jeweiligen Spiel-Aktion benennen.

Neben einzelnen Tasten lassen sich auch Tastenfolgen mit exakten Zeit-Intervallen programmieren.

FREISTIL-RINGEN

Die revolutionäre Steuertechnik des Freestyles sorgte anfangs für etwas Skepsis bezüglich der Spiele-Verträglichkeit. Nach einigen Fahr- und Flugstunden mit ausgewählten Spieltiteln offenbarten sich jedoch folgende Ergebnisse.

Spieletitel	Publisher	Spiel-Modus	Freestyle-Eignung
Incoming	*CDV*	*Tilt*	*gut*
MT Madness 2	*Microsoft*	*Tilt*	*sehr gut*
MotoCross Madness	*Microsoft*	*Tilt*	*sehr gut*
Frankreich ´98	*EA Sports*	*Digital*	*sehr gut*
NFS II SE	*Electronic Arts*	*Tilt*	*sehr gut*
WC Prophecy	*Origin*	*Tilt*	*gut*
Forsaken	*Acclaim*	*Tilt*	*befriedigend*
Pandemonium 2	*Crystal Dynamics*	*Digital*	*sehr gut*
BattleZone	*Activision*	*Tilt*	*gut*
G-Police	*Psygnosis*	*Tilt*	*gut*
Redline Racer	*Ubi Soft*	*Tilt*	*sehr gut*
Tonic Trouble OEM	*Ubi Soft*	*Digital*	*sehr gut*
Tomb Raider II	*Eidos Interactive*	*Digital*	*gut*

Stärken:	Controller-Design Multifunktionalität
Schwächen:	Throttle-Rad DOS-Kompatibilität
Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

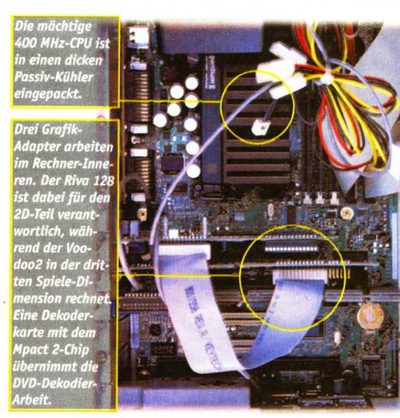
TAKTGEFÜHL

Intel zieht die Taktschraube bei seiner Pentium II-CPU-Familie stetig an. Da stellt sich die Frage, ob die flotten Rechenknechte auch Spielen Beine machen. Ein High-End-System von Gateway mit einer 400 MHz P II-CPU sollte die Antwort darauf liefern.

Die Megahertz-Kurve zeigt steil nach oben. Während sich die Konkurrenz von AMD, Cyrix oder IBM noch in gediegenen 300er-Regionen bewegt, läßt Intel seine CPUs (Central Processing Units) schon die 400 MHz-Schallmauer knacken. Der neue Frequenz-König läuft mit 450 MHz und wird anläßlich der CeBIT Home vorgestellt. Angesichts der hohen Taktfrequenz der Kalkulationskünstler stellt sich die berechtigte Frage, wieviel von der brachialen Rechengewalt schließlich bei Spielen ankommt. Bei Anwendungen gilt die grobe Faust-Regel, daß ca. 50% der zusätzlichen Power dem jeweiligen Programm zugute kommen. Da der Sprung von 300 auf 400 MHz beispielsweise einem 33,3%-igen Zuwachs entspricht, sollte die Spiele-Performance im Schnitt um 16% ansteigen. Zusätzlich zum Prozessortakt ist in diesem Beispiel noch der höhere externe Takt wichtig. Der Anstieg von 66 (300 MHz-CPU) auf 100 MHz (400 MHz-CPU) sorgt hauptsächlich dafür, daß der Hauptspeicher mit einer höheren Bandbreite angesteuert werden kann.

Gateway to hell

Das Testsystem von Gateway verdient den Zusatz XL vor allem aufgrund seiner reichhaltigen Ausstattung. Neben dem dicken RAM-Polster und der gigantischen Festplatte (14 GByte) sind besonders das DVD-Duo (Toshiba-Laufwerk + Dekoderkarte mit Mpact 2-Prozessor) sowie die Dolby Pro Logic-Boxen erwähnenswert. Außerdem vereint der Komplett-PC unter anderem ein LS-120-Laufwerk, das normale 3,5 Zoll-Disketten und 120 MB-Medien lesen kann. Der Soundchip von Ensoniq ist auf dem Motherboard integriert und kann mit den Fähigkeiten der Lautsprecher-Kombo eigentlich nicht mithalten. Ähnliches gilt für die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und Monitor. Die 4 MB Bildspeicher der Riva 128-Karte reichen kaum aus, um die Möglichkeiten des 19 Zoll-Monitors auszunutzen. Mittlerweile wird jedoch der 8 MB dimensierte Riva 128 ZX mitgeliefert, der den hohen Ansprüchen des Flimmerkastens genügt.



Die mächtige 400 MHz-CPU ist in einen dicken Passiv-Kühler eingepackt.

Drei Grafik-Adapter arbeiten im Rechner-Inneren. Der Riva 128 ist dabei für den 2D-Teil verantwortlich, während der Voodoo2 in der dritten Spiele-Dimension rechnet. Eine Dekoderkarte mit dem Mpact 2-Chip übernimmt die DVD-Dekodier-Arbeit.

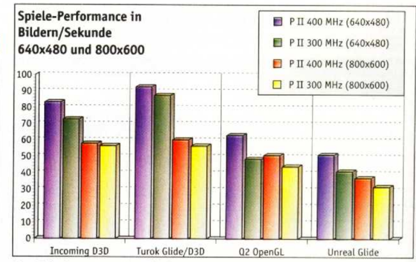
Rechenschieber

Die Hardware-Redaktion interessierte im besonderen der Vergleich zwischen der 400 MHz-CPU und einer 300 MHz-Variante. Der erste Test-Durchgang lief dabei auf dem 400 MHz-System. Anschließend entfernten wir die 400er-CPU und setzten den kleinen 300-Bruder ein. Auf diese Weise wurde sichergestellt, daß sich nur CPU- und Bustakt unterscheiden. Die Benchmark-Ergebnisse fallen überraschend aus. Titel wie Turok oder Incoming, die mit geringen Texturmengen oder -größen jonglieren, erfreuen sich kaum an der gestiegenen CPU-Unterstützung. Unterschiede sind jedoch bei Spielen der Marke Unreal zu erkennen. Bei einer Bildschirm-Auflösung von 640x480 beträgt der Unterschied fast 30%, bei 800x600 noch knapp 15%. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der Preisunterschied zwischen einer 400 MHz-CPU mit BX-Chip (ca. 1.700,- Mark) und einem 300 MHz-Rechner mit LX (ca. 800,- Mark) nur bei aufwendigen 3D-Spielen zu rechtfertigen ist. Bei normalen Zockertiteln ist der Geschwindigkeitszuwachs minimal und damit kaum den Aufpreis wert.

Thilo Bayer

Das Testgerät

Das Pentium II-System von Gateway bestand aus folgenden Komponenten:	
CPU und Mainboard	Intel Pentium II 400 MHz, BX (AGP, USB)
System-Speicher	256 MByte SDRAM
Diskettenlaufwerk	Superdisk LS-120
Festplatte	IBM EIDE 14 GByte
DVD-ROM	Toshiba DVD-ROM II
Grafikkarte	STB Velocity 128
DVD-Dekoderkarte	STB Mpact-2
3D-Add-on-Karte	STB Black Magic 3D
Soundkarte	Ensoniq PCI on-board
Modem	US Robotics Sportster X2
Lautsprecher	Boston Acoustics Media Theater
Monitor	19" VX900
Betriebssystem	Windows 95 B
Gesamtpreis	ca. 6.200,- Mark



Der Taktfrequenz-Vorteil des 400 MHz-Systems greift hauptsächlich in niedrigen Spiele-Auflösungen. Bei 800x600 bremsen die Render-Fähigkeiten der Voodoo²-Karte weitere Performance-Höhenflüge.

SCHNELL-SCHUSS

Ganz nach Zeitplan veröffentlichte Microsoft in der ersten August-Woche die neue DirectX-Version. Die Hardware-Redaktion klopfte das Multimedia-Paket deshalb auf wichtige Aspekte wie Geschwindigkeit und Spiele-Kompatibilität ab. Bei unseren Praxistests zeigten sich erstaunliche Ergebnisse.

DIRECTX-KOMPONENTEN

Die Multimedia-Schnittstelle DirectX besteht aus vielen Einzelkomponenten, die in bestimmte Hauptgruppen zusammengefaßt werden können. Insgesamt lassen sich sechs Bereiche bestimmen, die im folgenden kurz erläutert werden:



Komponente	Aufgabe
Direct3D	Direct3D stellt eine universelle Schnittstelle zwischen Grafik-Hardware und 3D-Anwendungen dar und besteht aus zwei Schichten. Die hardwarenahe Schicht (HAL) nutzt die Grafikkarten-Fähigkeiten direkt aus, während der Emulations-Modus (HEL) beim Fehlen eines Features in Aktion tritt.
DirectDraw	Der zweite Grafik-Bestandteil arbeitet Hand in Hand mit dem 3D-Kollegen und übernimmt alle Aufgaben, die neben dem eigentlichen Rendern anfallen. DirectDraw tritt in erster Linie als Speicher-Manager auf, verwaltet also den benötigten Platz für Tiefeninformationen oder die doppelte Pufferung von Bildern.
DirectInput	Dieses Element kümmert sich um die Zusammenarbeit zwischen Spiel und Eingabegerät. Seit DirectX 5 werden auch Controller mit Force Feedback unterstützt.
DirectPlay	DirectPlay ist für die Standardisierung von Netzwerk-Spielen zuständig, um ein möglichst einfaches Kommunizieren zwischen den Teilnehmern zu ermöglichen.
DirectSound	Das Audio-Interface kümmert sich bei Spielen um die Wiedergabe digitalisierter Klangdateien. Während einfache Soundkarten lediglich das Standard-Abspielen beherrschen, kann DirectSound auch weiterentwickelte Klang-Fähigkeiten nutzen (DirectSound 3D).
DirectMusic	Bisher noch kein Bestandteil von DirectX, wird die musikalische Komponente in einer späteren Versionsnummer den Takt angeben. Im Mittelpunkt steht die Wiedergabe von Dateien nach dem MIDI-Standard. Ein hardwareunabhängiger Software-Synthesizer sowie die Downloadable Sounds-Technik versprechen neue musikalische Dimensionen.

Schon seit Monaten fieberten ungeduldige Zeitgenossen der Veröffentlichung von DirectX 6 entgegen. Immerhin bauten die Ankündigungen von Seiten Microsofts eine hohe Erwartungshaltung auf. Neue Versionen von Direct3D oder DirectSound, höhere Performance auch bei DirectX 5-Spielen sowie brandneue Bestandteile wie DirectMusic sollten die neue DirectX-Ära einleiten. Die Vorabversion deutete jedoch an, daß von den hochfliegenden Plänen in DX 6.0 nur ein Grundgerüst übrig bleiben würde.

Software-Diät

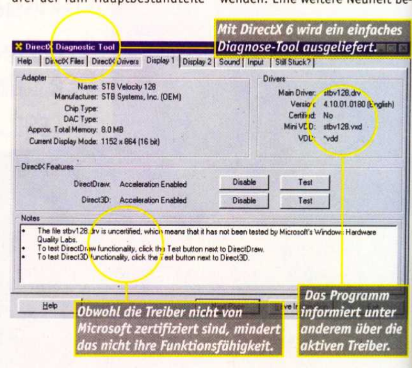
Auf der Cover-CD finden Sie zwei verschiedene DX 6-Versionen, die Sie auf eigene Gefahr hin installieren können. Während Windows 95-Besitzer auf die deutsche Variante mit vollem Treiber-Umfang zurückgreifen können, müssen Win98-User den DX 6-Kern ohne Treiber installieren. Mit Hilfe des DirectX-Kontrollfeldes (siehe Heft-CD) überprüften wir den Update-Vorgang und kamen zu einer überraschenden Erkenntnis. Nur drei der fünf Hauptbestandteile wurden einer Runderneuerung unterzogen. Ganz offensichtlich lag das Hauptaugenmerk auf den Grafik-Bestandteilen Direct3D und DirectDraw – außerdem sah man bei Microsoft das Multiplayer-Element DirectPlay als upgradewürdig an. Zum alten DX 5-Eisen gehören bei DX 6.0 DirectInput und DirectSound.

Verwandlung

Die konkreten Vorteile der aktualisierten Komponenten sind auf den ersten Blick nicht ersichtlich. Das Direct3D-Modul ist auf jeden Fall kleiner geworden, um die Zwischenschicht zwischen Hard- und Software so gering wie möglich zu halten. Außerdem kann Direct3D nun mit neuen 3D-Features umgehen, die bisher nur in speziellen Grafik-Schnittstellen wie Glide zu finden waren. Neben Bump Mapping oder Multi-Texturing wird auch das anisotropische Filtern unterstützt. Da die neue Grafikkarten-Generation voll auf diese Qualitätsmerkmale setzt, war deren Integration in DX 6 überfällig.

Features-Nachschub

Sockel 7-Liebhaber mit einer Vorliebe für den K6-2 von AMD dürfen sich über die Veröffentlichung von DX 6 besonders freuen. Das Einbeziehen der 3DNow!-Technologie in den DX-Code ermöglicht es Spiele-Programmierern, den Befehlssatz der neuen AMD-CPU auf breiter Basis zu verwenden. Eine weitere Neuheit be-



Mit DirectX 6 wird ein einfaches Diagnose-Tool ausgeliefert.

Obwohl die Treiber nicht von Microsoft zertifiziert sind, mindert das nicht ihre Funktionsfähigkeit.

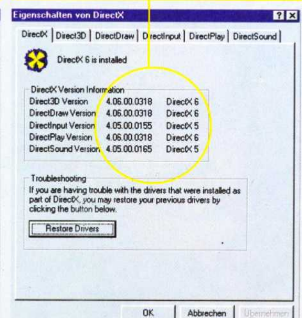
Das Programm informiert unter anderem über die aktiven Treiber.

DIRECTX UNTER WINDOWS 95

Um die Veränderungen beim Übergang von DirectX 5.2 auf DirectX 6.0 festhalten zu können, machte die Hardware-Redaktion Screenshots von den jeweiligen Programmversionen.

Vor der Installation: Die fünf großen DX-Komponenten entsprechen der aktuellsten Version DirectX 5.2. DirectPlay hat dabei die neueste Revisionsnummer, da es als letzter Bestandteil aktualisiert wurde.

Nach der Installation: Nur D3D, DirectDraw und DirectPlay erstrahlen im DX 6-Gewand. DirectInput und DirectSound sind DX 5-Altlasten, wobei die Sound-Komponente um eine Revisionsnummer befördert wurde.



trifft das Komprimieren von Texturen. Diese von S3 lizenzierte Technik (S3 Texture Compression) wurde in DX 6 eingebaut, um Spiele mit größeren Texturen zu verschönern und dabei den Transportaufwand zwischen Hauptspeicher und Grafikkarte gering zu halten. Auf der CD finden Sie unter den Hardware-Specials eine umfangreiche Liste mit Spielen, die wir unter Win95 und DirectX 6 getestet haben. Das Fazit: Bis auf wenige schwarze Schafe laufen alle Probanden auf Anhieb. Probleme entstehen dann, wenn das Spiel die DX 6-Versionsnummer nicht korrekt ausliest und eine alte Variante feststellt. Hier hilft entweder der Abbruch oder die manuelle Installation. Etwas nerviger gestaltet sich die Spiele-Connection, wenn zwei Direct3D-fähige Karten in Ihrem Rechner-Inneren schlummern (zum Beispiel Riva 128 plus Voodoo²). Grundsätzlich scheint DirectX 6 die generelle D3D-Unterstützung dann zuerst einmal zu deaktivieren. Mit Hilfe des Programms dxsetup.exe im Ordner Programme/directx/setup können Sie diesen Umstand nachprüfen.

Performance

Unsere Praxistests mit dem Voodoo²-Chip haben gezeigt, daß durch den Einsatz von DirectX 6 im Moment kaum sichtbare Performance-Verbesserungen bei DirectX 5-Spielen eintreten. Interessanterweise sind nur in der 640x480-Auflösung minimale Geschwindigkeitszuwächse zu erkennen – in 800x600 sind keine Veränderungen meßbar. Fairerweise muß man dabei beachten, daß es zum jetzigen Zeitpunkt weder DX 6-optimierte Spiele noch angepaßte Grafikkarten-Treiber gibt. So hat beispielsweise 3Dfx angekündigt, erst ab Oktober die neuen D3D-Elemente softwareseitig zu integrieren. Da aktuelle DX 5-Spiele nur einen kleinen Teil der D3D-Grafikbibliotheken nutzen, können diese Titel auch kaum von den Verbesserungen profitieren.

Thilo Bayer



3D-FEATURES

Direct3D verfügt über neue 3D-Elemente, die Programmierer zur Verschönerung der Spielelandschaft einsetzen können. Folgende Erweiterungen werden mit DirectX 6 eingeführt:

- ***Multi Texturing:***

In einem Rechenzyklus werden vom Grafik-Chip mehrere Texturen gleichzeitig auf ein Vieleck geklebt. Auf diese Weise lassen sich unter anderem realistisch erscheinende Wände mit Transparenzeffekten erzeugen.

- ***Anisotropisches Filtering:***

Diese Texturfilter-Form ist sehr weit entwickelt und bedarf eines entsprechend hohen Rechenaufwandes von Seiten der Grafikkarte. Durch den Einsatz der Technik sehen schräg nach hinten verlaufende Bodengrafiken weniger verzerrt aus.

- ***Texturenkompression:***

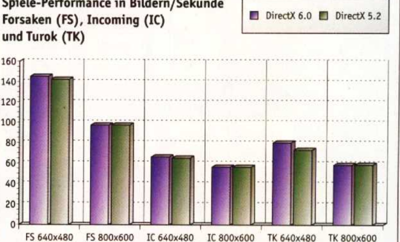
Damit der Datenaufwand beim Transport von Texturen verringert wird, erlaubt Direct3D die Verwendung eines Kompressionsprogramms. Hierzu lizenzierte Microsoft die Technik des Chip-Entwicklers S3.

- ***Bump Mapping:***

Um die Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Strukturen zu ermöglichen, unterstützt Direct3D Bump Mapping-Techniken. Flach wirkende Landschaften in Spielen sind auf diese Weise realitätsnäher zu gestalten.

FAZIT

» Im Moment sollten selbst technikinteressierte Anwender in ihrer Euphorie zwei Gänge runterschalten. Da DX 6 keinen Deinstallations-Mechanismus kennt, ist das Update unwiderruflich. Die konkreten Vorteile unter Win95 sind dabei mit der Lupe zu suchen. Lediglich minimale Performancezuwächse sowie eine aktuelle Treiber-Datenbank sind erwähnenswert. Unter Win98 greift nicht einmal der Treiber-Vorteil, da hier nur der DX 6-Kern ohne Treiber installiert wird. Wer seine Hardware hegt und pflegt, sollte sich DirectX 6 also erst dann installieren, wenn ein Spiel dies konkret verlangt. «



Das Update auf DirectX 6 läßt die D3D-Benchmarks relativ kalt. Titel wie Unreal, die mittels DirectSound aufspielen, werden leider auch nicht schneller, da diese DX-Komponente nicht aktualisiert wurde.



www.dsf.de
Michael Vitt und Thomas Ennenbach, "Die Jecken":
"DIE WERDEN GARANTIERT DEUTSCHER MEISTER!"
"WAT DENN! DENEN FEHLT DAS BRASILIANISCHE!"
Über das Thema des Tages in der 1. Liga wird immer diskutiert!
Hitzig und kontrovers, wie die Fußballfachwelt
in DOPPELPASS – DER WARSTEINER FUSSBALLSTAMMTISCH.
Immer sonntags um 11.00 Uhr in DSF. Live und ohne Maulkorb.
MITTENDRIN STATT NUR DABEI
DSF

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	gut
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	gut

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	
STB	Velocity 128	8/98	089-42080	gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	gut*
miroMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	gut*
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Tekram	AGP6000	7/98	02102-3028-00	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo^2	4/98	089-9579081	
Canopus	Pure3D II	10/98	06171-506000	
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	
miroMEDIA	HISCORE^2 3D	5/98	01805-225450	
Wicked3D	featuring Voodoo^2	9/98	0241-4704116	
Guillemot	Maxi Gamer 3D^2	6/98	0211-338000	
STB	Black Magic 3D	8/98	089-42080	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut



Im Innern des Topware-„Kriegslagers" auf der CeBIT Home wartete eine besondere Überraschung auf die PC Action-Redakteure: Jagged Alliance 2-Schöpfer Robert Sirotek führte Florian Weidhase und Herbert Aichinger persönlich in die Feinheiten seines Strategiespiels ein.



Offenbar angeregt wurde Viva-Moderatorin Enie van de Maiklokjes von den männlich-derben Bartstoppeln des nächsten Infogrames-Actionhelden. Outcast-Hero Cutter Slade nahm's auf der CeBIT Home gelassen und grinste unbeeindruckt weiter vom Werbeplakat. Wen wunderts?!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. OKT.

Christian Müller

Momentan haut mich eigentlich nichts vom Hocker. Da freue ich mich schon auf die ECTS mit richtig neuen Spielen, vielen Entwicklern und jeder Menge Fakten und Gerüchten, was nächstes Jahr alles so passieren wird.

Christian Bigge



EA kauft Westwood, Hasbro kauft MicroProse. Kauft Infogrames Activision oder Eidos Psygnosis? Mannomann, die Konzentrationswelle rollt! Da drängt sich doch eine weitere Frage auf: Kauft Microsoft irgendwann einfach alle Spielefirmen?

Herbert Aichinger

Nach dem öden Sommerloch tut sich allmählich wieder was in der Spieleindustrie: Ganz besonders fiebere ich jetzt schon den Veröffentlichungen von Sierras Caesar III und dem Age of Empires-Expansion-Pack The Rise of Rome entgegen.

Alexander Geltenpoth



Auch für Strategen gab es auf der CeBIT einige Neuigkeiten zu sehen, die aber alle erst 1999 erscheinen. Earth 2150 hinterließ einen sehr guten Eindruck, und auch auf Demon World 2 freue ich mich schon.

Harald Fränkel

Tja, Unreal. Das war's dann wohl. Ich weiß, daß ich ein untreuer Geselle bin. Aber leider muß ich mich nach unserer Hochzeit in Ausgabe 7/98 jetzt wieder scheiden lassen. Ich kann mich nicht mehr um Dich kümmern. Eine spielbare Version von NHL 99 ist da...

IN LETZTER MINUTE

ECTS ´98

Neben der E3 im Frühjahr bildet im September die Londoner Fachmesse ECTS einen Fixpunkt im Terminkalender eines jeden Spiele-Redakteurs. Auch wir werden vor Ort sein und Ihnen in der nächsten Ausgabe über alle wichtigen Neuheiten berichten.



COMMAND & CONQUER 3

Der Countdown für Command & Conquer Tiberian Sun hat begonnen: Im November soll der dritte Teil von Westwoods Strategie-Epos in den Regalen stehen, und wir halten Sie über alle aktuellen Entwicklungen auf dem laufenden.

GRAND PRIX 500CC

Auf der CeBIT Home übte Ascarons Motorradsim Grand Prix 500cc magische Anziehungskraft auf alle Rennspielbegeisterten aus. Schon bald dürfen Sie sich selbst auf Ihre 500er schwingen und auf 15 Rennstrecken rasante Runden hinlegen.



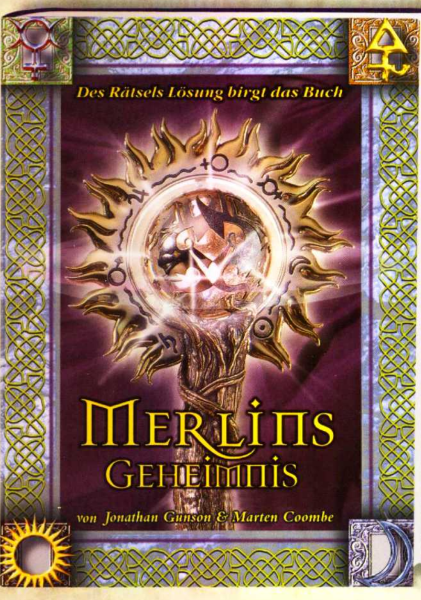
AUSSERDEM... Spieletips zu Colin McRae Rally, Urban Assault und Klingon Honor Guard



Ab 7. September weltweit im Handel

Das letzte Geheimnis dieses Jahrtausends – und nur SIE können es lösen!

Vor langer, langer Zeit ward ein Zauberstab geschaffen, die Welt vor allem Bösen zu bewahren. Im Kampf um diesen Stab wurden der mächtige Merlin und die wunderschöne Nymphe Nimue in Stein und Wasser gebannt – nun liegt es an Ihnen, dem Leser, den Zauberspruch zu finden, der beide zu retten vermag.



ISBN 3-404-71523-3/DM 29,90/öS 218,–/sFr. 27,50
Gebunden, 275 x 203 mm, durchgehend farbig
http://www.merlinmystery.com

Merlins Geheimnis: Eine zauberhafte Geschichte um Liebe und Magie

Merlins Geheimnis: Ein weltweites Ereignis und das kniffligste Rätsel, das je geschaffen wurde – die besondere Herausforderung für jeden Rätselfreund

Merlins Geheimnis: Ein ständig anwachsender Geldpreis, um den zu knobeln es sich lohnt, in Höhe von mindestens 300.000,– DM!!!


„Der G200 ist der zur Zeit beste 2D/3D-Chip.“
GameStar 08/98, S. 209, Michael Galuschka
„Unser Spiel hat noch nie so gut ausgesehen wie mit der Matrox G200!“ Lob der Incoming-Programmierer
PC Joker 07/98, S. 112